すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成15年1月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第1号 通巻第32号

enterbrain

月刊アルカディア 1月号

ARCADIA

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE



BATTLE GEAR 3
頭文字D Arcade Stage Ver.2
pop'n music 9
THE KING OF FIGHTERS 2002
beatmaniaIIDX 8th style
Virtua Striker 2002

春嵐吹き荒ぶ2大スクープ!!

●すべてのDDRファンに捧げる究極作
DanceDanceRevolution EXTREME

●縦シューの雄、ケイブが放つ最新作
ケツイ 絆地獄たち

「ギルティギア ゼクス フェスティバル」リポート

特別付録：
B2判「KOF2002」描き下ろしポスター

2003 No.032
1 JANUARY
650 yen

限界を超えた対戦(バトル)と

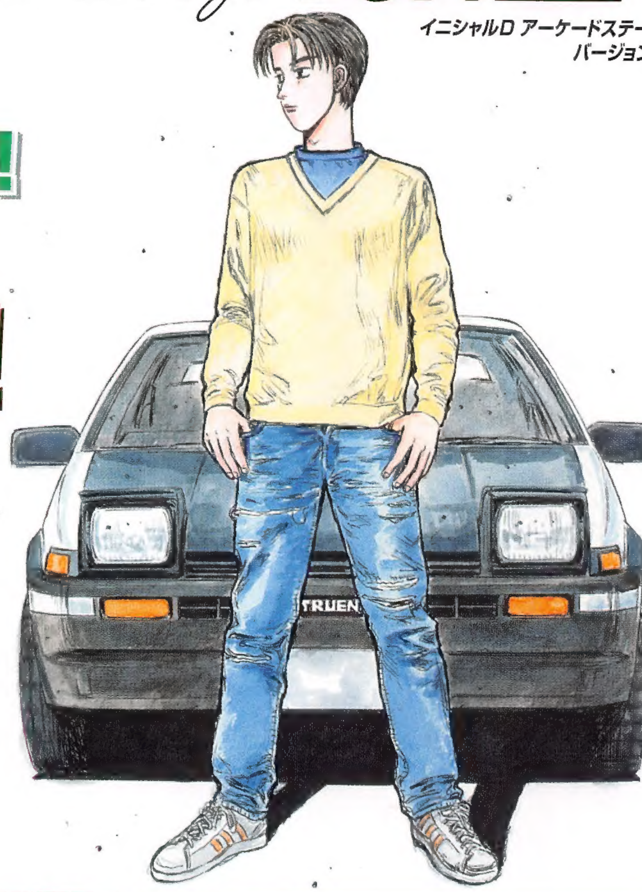



sega rosso™

[イニシャル] 頭文字D Arcade Stage Ver.2

イニシャルD アーケードステージ バージョン2

公道最速は対戦(バトル)で決めろ!



今度はレース中に挑戦者が乱入!

カプチーノ、アルテッツァ、セリカGT-FOUR等、
車種の追加!! あの樹のハチゴーも選択が可能!
また「赤城」「いろは坂」の新コースを追加。
雨の中、ウェットコンディションでのバトルも可能。
峠バトルの興奮はますますパワーアップ!



公道最速の称号を賭けてバトルはさらに熾烈に加速する!



タイムアタックネットランキング対応!

- 単独走行でタイムアタック!
- ネットランキングにパスワードを登録して世界最速の走り屋を目指せ!

ネットランキングURL
http://www.segarosso.com/INITIALD/

カードデータ引き継ぎ可能!

前作(頭文字D Arcade Stage)で作成したカードデータを"Ver.2"のカードに引き継ぐことができます。

ご注意
- 新規カードは「頭文字D Arcade Stage Ver.2」専用となり、前作「頭文字D Arcade Stage」での使用ができなくなります。
- カードデータは、ポイント、車種、名前、パーツ装着コース、AT/MTの選択については引き継がれますが、チューニング、タイム、対戦成績、公道最速の進行具合は引き継がれません。



THE HOUSE OF THE DEAD III™
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3
OriginalGame ©SEGA
© WOW ENTERTAINMENT INC. / SEGA CORPORATION, 2002
ショットガンでゾンビを一掃する爽快感!
果てのないゾンビの急襲、廃墟化した研究所の奥深く隠された謎・・・
悲鳴に彩られた恐怖の異世界を相棒と共に駆け抜けろ!
大好評のガンシューティングゲーム
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズの最新作!
キミはこの進化した恐怖に打ち勝てるか……!!
本物の恐怖はここから始まる…
今度の武器はショットガン!
変化に富んだ数々のイベント!
豊富なマルチエンディング!
マルチプレイヤーシステムでストーリーが変化!
Chihiro
史上最大の恐怖に挑め
SEGA® 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。


NEO GEO
家庭用ロムカセット
ドリームマッチ、再び実現！
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002登場!!
KOF'02
BE THE FIGHTER!
JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KOREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM
ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM
KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more……
THE KING OF FIGHTERS 2002
ORDER SELECT
この冬、最も熱いバトルがキミの手に！
シリーズ最新作「KOF2002」、ネオジオロムで開催!!
歴代シリーズから39人+αのベストキャラクター達が参戦！
さらに、遊びやすくて使いやすい新MAX発動システムも搭載。
復活を遂げた3on3バトルで、夢の対戦を存分に堪能せよ!!
ネオジオ専用ロムカセット『THE KING OF FIGHTERS 2002』
12月19日発売予定／価格39,800円（税別）
EOLITH
©EOLITH CO.,LTD.2002 ©PLAYMORE 2002
開発元 EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト


PlayStation®2
すべては、ゼロから始まった・・・。
KOF、プレイステーション2に初登場!
「大した問題ではない」
THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
TM ©PLAYMORE
影を潜める秘密結社ネスツに対し、各地でテロを仕掛けるK′。
そんな中、またもKOF開催の知らせが、世界を駆け巡った。
しかし、その背後には恐るべき「プロジェクト'00」の存在が…。
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』11月28日発売／価格6,800円(税別)


TAITO
http://www.battlegear.net

ARCADIA

CONTENTS

1

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2003.January

http://www.arcadiamagazine.com/

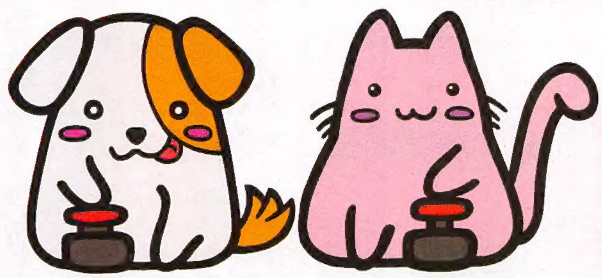


ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイト カーニバル
Illustration by 今井 神
©Sammy 2002/
©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio (福島トオル)



付録B2判ポスター
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
Illustration by TONKO
©EOLITH CO.,LTD. 2002
©PLAYMORE 2002
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、EOLITH CO.,LTD.が開発したものです。

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850 (営業部)
03-5433-7156 (編集部)



『ポチッとにゃ～』

『テトリス』の大ブレイクにより、ゲームセンターに数多の落ちモノパズルゲームが登場。そして、コンパイルが開発した『ぷよぷよ』が登場し、大ヒット作品となった。以降、『テトリス』『ぷよぷよ』の存在は大きな壁となり、この二大タイトルを超えるほどのインパクトを持った落ちモノパズルゲームは、いまだ登場していないと言っていいだろう。今、10年の時を経て『ポチッとにゃ～』を世に放つコンパイルの戦いが始まる……。(掲載はP.62)

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

闘劇ついに開幕！
12月から予選スタート!!

2002年12月～2003年2月
全国地方予選大会（212店舗）

▼

2003年1月～2月
エリア選抜大会
（GUILTY GEAR XXおよびVirtua Fighter4 Evolutionのみ）

▼

2003年3月22～23日
幕張メッセにて全国決勝大会

闘劇 SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

全国地方予選開催総店舗数212店舗が決定！
決勝大会は3月22～23日
幕張メッセにて開催!!

「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」は、全7タイトルのゲームの全国大会を同時開催する、国内最大規模にして前代未聞の対戦格闘ゲームの祭典である。今年の12月から全国213店舗のゲームセンターにて地方予選が開幕。そこで勝ち上がったプレイヤーは、来年3月21日～23日の2日間、幕張メッセにて開催される決勝大会に進出となるのだ。

そして、ついにその地方予選を開催する店舗と予選スケジュールが発表となる。詳細は次ページからの一覧表をご覧頂きたい。

TOPIX その1
エリア選抜大会開催について

今回、予選開催店舗の応募が予想以上に多く集まり、店舗およびプレイヤーをカバーしきれない事態となった。これにより、応募過多のゲームタイトルである『Virtua Fighter4 Evolution』『GUILTY GEAR XX』の2作品に関しては、予選の次のステップとしてエリア選抜大会を開催することになった。これらのゲームは参加者も多いと予測されるため、多数のゲームセンターが予選店舗として参加し、プレイヤーの出場機会が増えることになったわけだ。

TOPIX その2
予選のエリア越境について

全国規模の大会で話題となるのが、地方予選大会によるエリアの越境だ。この闘劇では、地域ごとの店舗分布などを考慮してエリア分けをしている。また、前述の2タイトルについては、エリアごとの選抜大会も行なわれる。しかし、エリア内のゲームセンターしか予選に出場してはいけないという「エリア越境の禁止」は行なわない方向性だ。これにより都市部のプレイヤーが地方に流れる可能性は否めないが、地方のプレイヤーはそれを迎え撃つ気概、返り討ちにする勢いで頑張ってほしい。

TOPIX その3
予選ルールについて

全国地方予選大会の開催タイトル・予選日程等については次ページからのリストに記されているとおりだ。その中でも、エントリーに関することやトーナメント形式、細かいルール等については、参加対象とする店舗に尋ねていただきたい。特にトーナメントの組み方に関しては、予選のエントリー者数によってシードやリーグ戦などが折り込まれる可能性もある。そのあたりは、各ゲームセンターに一任しているので、問い合わせてみてほしい。

TOPIX その4
決勝進出枠の増加について

地方予選参加店舗の増加に伴い、当初告知していた決勝枠にも若干の変更がある。予定していた当日枠や海外枠などが削られる側面はあるのだが、決勝枠自体が広がったことにより、多くのプレイヤーに決勝大会出場のチャンスが増えたことになる。詳しくは以下のとおりだ。

ゲーム名	種別	開催店舗数	決勝進出者枠数	当日参加枠数	海外枠数
CAPCOM VS.SNK 2	個人戦（1on1）	30店舗	60名	2名	2名
SOUL CALIBURⅡ		30店舗	60名	2名	2名
THE KING OF FIGHTERS2002		30店舗	60名	2名	2名
SUPER STREER FIGHTERⅡX	団体戦（3on3）	28店舗	28チーム	2チーム	2チーム
STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE		30店舗	30チーム	1チーム	1チーム
GUILTY GEAR XX		92店舗	30チーム	2チーム	なし
Virtua Fighter4 Evolution		104店舗	31チーム	1チーム	なし

※なお、海外枠・当日枠に関してはあくまで予定であり、増減の可能性があることをご了承ください。

■大会名称　「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」
The 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT
■予選日程　2002年12月～2003年2月に全国各地のロケーションにて開催
■本選大会　2003年3月22日（土）～23日（日）に全国決勝大会を幕張メッセにて開催
■運営団体　闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）

■お問い合わせ 電話：03-3945-3587
（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
■オフィシャルページ　http://www.tougeki.com/
■お問い合わせメールアドレス　info@tougeki.com

店舗リスト解説

例1＝表1

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBURⅡ	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREET FIGHTERⅡX	STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
北海道	レタスクラブ41				2003/1/19	2003/1/26							

例2＝表2

都道府県	店舗名	Virtua Fighter4 Evolution	地区
群馬県	セガワールド前橋	2003/1/12	6※
	カルチャーパーク館林店	2002/12/29	6
埼玉県	ゲームセンターリンリン	2002/12/21	6

例3＝表3

岩手県	オールナイトアミューズメント・グレア	2002/12/7	2※※

例4＝表4

都道府県	店舗名	Virtua Fighter4 Evolution	地区
東京都	有楽町カーニバルプラザ	2002/12/29	12
	新宿カーニバルプラザ	2003/1/12	12
	新宿スポーツランド西口	2003/2/16	12※

上記の表の見方を説明しよう。各ゲームごとおよび店舗ごとに予選の開催日が記されている。例を上げると（**表1**）「北海道のレタスクラブ41は、'03年1月19に『STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE』の予選、'03年1月26日には『SUPER STREET FIGHTERⅡX』の予選が開催される」ということだ。

なお『GUILTY GEAR XX』および『Virtua Fighter4 Evolution』については、エリア選抜大会が開催される。その地区分けも記されているので説明しよう。「地区」と書かれているところの番号が同じ店舗同士によってエリア選抜が開催される。開催店舗の番号には「※」が付加されている。

『Virtua Fighter4 Evolution』を例をあげてみよう（**表2**）。関東エリアだと、セガワールド前橋とカルチャーパーク館林店、ゲームセンターリンリンの3店舗がエリア内の同地区というわけだ。カルチャーパークとリンリン、それぞれ12/21と29に開催される予選に勝ち上がったプレイヤーは、1/12にセガワールド前橋で開催されるエリア選抜大会に出場することになる。そこで勝ち上がって初めて決勝大会に進出できるという仕組みだ。なお、このセガワールド前橋でも予選は同日に行なわれる。エリア選抜大会が行なわれる店舗でも例外なく予選は同日に開催される。

また、地域的な配慮によりエリア選抜がない地区もある（※※で表記）。このページだと岩手県のオールナイトアミューズメント・グレアで行なわれた地区予選の勝者はそのまま決勝大会に出場できる。地区番号が他になく「※※」と表記されている店舗がそれだ（**表3**）。

なお、この地区分けを把握しておくことにより、強豪選手を避けることも可能だ。仮に新宿スポーツランド西口店に競合が存在し、その選手とぶつかることを避けるために有楽町カーニバルプラザに出場しても、この2店は同じ地区なのでエリア選抜大会でぶつかることになる（**表4**）。このあたりを意識するかどうかで、エリアおよび地区の概念が有利になることも不利に働いてしまうこともあるというわけだ。

「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-」全国地方予選大会 開催店舗リスト

北海道・東北エリア

CAPCOM VS.SNK 2 / SOUL CALIBURⅡ / THE KING OF FIGHTERS2002 / STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE / SUPER STREER FIGHTERⅡX / GUILTY GEAR XX / Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBURⅡ	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTERⅡX	STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
北海道	レタスクラブ41				2003/1/19	2003/1/26					札幌市東区北41条東 1-2-15	011-751-9772	高田 智章
	中島スガイ			2003/2/2					2002/12/22	1	室蘭市中島町 3-29-1 サンプラザ2F	0143-45-3999	佐々木 邦臣
	レタス702	2003/2/9					2003/2/16	1※			札幌市北区北7条西 2-15-1 TMビル1F	011-737-6165	佐藤 昌信
	クラブセガ札幌						2002/12/15	1			札幌市中央区南5条西 4-7	011-512-1868	小網 延宏
	クラブセガススキノ								2003/1/19	1※	札幌市中央区南5条西 5-13-1	011-532-9055	田辺 宗誉
岩手県	オールナイトアミューズメント・グレア	2003/1/11							2002/12/7	2※※	北上市藤沢 20-35	0197-61-3707	和気 勝治
宮城県	ハイテクセガ仙台								2003/1/13	3※	仙台市青葉区中央 1-8-38 AKビルB1	022-267-1834	阿部 智樹
	プレイランド エフワン	2003/1/19					2003/1/26	2※			仙台市青葉区中央 2-6-6 タベイビルB1	022-261-5782	高橋 宏明
	コスモエース仙台黒松店			2003/1/12			2002/12/15	2			仙台市泉区八乙女中央 1-2-10	022-373-7931	鈴木 松己
	アミュージアム古川店		2002/12/8						2002/12/22	3	古川市北稲葉 3-14-33	0229-22-8677	岡本 陽一
秋田県	ビッグワールド大館店			2002/12/23					2002/12/15	4※※	大館市中道 3-2-29	0186-43-2350	酒田 美由紀
山形県	J&B山大前店		2002/12/15				2002/12/23	2			山形市東原町 1-2-13	023-625-5533	冨樫 憲史
福島県	GAMECENTER CHEERIO					2003/1/12	2002/12/22	3			郡山市田村町徳定字下河原 77-4	024-943-5552	吉田 漉
	ドリームファクトリー いわき店	2002/12/22					2003/1/5	3※			いわき市中央台飯野 4-1	0246-28-3088	橋本 卓

関東エリア

CAPCOM VS.SNK 2 / SOUL CALIBURⅡ / THE KING OF FIGHTERS2002 / STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE / SUPER STREER FIGHTERⅡX / GUILTY GEAR XX / Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBURⅡ	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTERⅡX	STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
茨城県	AGスクエア つくば店				2003/1/26				2002/12/23	5	つくば市刈間 281-1	0298-51-1506	石引 正德
	ゲームパドック+1	2002/12/23									猿島郡総和町小堤 1916-1	0280-98-5161	工藤
	アイアイ駅南店			2003/1/25			2003/2/16	4※			水戸市桜川 1-4-10	029-221-1001	長谷川 智広
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ						2003/1/12	4			ひたちなか市東大島 2-11-11	029-274-4124	清水 徹
	ハッピーイン石岡店						2002/12/14	4			石岡市北府中 3-1-16	0299-23-0181	及川 清孝
栃木県	シーサイドリゾートアミューズメントパーク								2003/1/19	5※	宇都宮市睦町 7-3	028-632-5006	樋口 毅
	セガワールド小山								2003/1/11	5	小山市東城南 1-1-18	0285-28-6281	小久保 雅夫
	セガワールドフェアー						2003/1/25	4			栃木市昭和町 2-25	0282-25-0204	熊沢 守
群馬県	アミュージアム前橋店					2002/12/14	2002/12/28	5			前橋市国領町 2-200-6 ホットゾーン	027-237-4234	小渕 清純
	セガワールド前橋								2003/1/12	6※	前橋市関根町 363	0272-31-1109	菅原 周史
	セガワールド伊勢崎						2002/12/8	5			伊勢崎市大正寺町 115-1	0270-32-9775	霜田 健二
	カルチャーパーク館林店				2003/2/2				2002/12/29	6	館林市富士原 932-1	0276-75-6061	諸田 恭秀
埼玉県	タイトーイン 203スタジアム	2003/1/26	2002/12/29								所沢市日吉町 11-19 基和ビルB2	042-924-2677	守岡 大寿
	ゲームセンターリンリン						2003/2/1	5※	2002/12/21	6	熊谷市拾六間 725-1	048-533-3054	田中 紀光
	プラボ上尾店		2002/12/7			2002/12/21					上尾市柏座 1-13-20 ウエストビル2階	048-776-4379	藤原 要
	マジックタウン2001					2002/12/28					蕨市中央 1-5-1	048-431-3939	伊藤 章
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ			2002/12/22			2003/1/12	6			千葉市中央区富士見 2-8-1	043-222-5610	有近 健太郎
	ナムコランド 幕張店						2003/1/19	6	2003/1/5	7	千葉市花見川区幕張町 2-7701	043-273-3071	大塚 久

千葉県	ムー大陸稲毛店								2003/1/12	7	千葉市稲毛区小仲台 2-5-7 海宝ビル	043-255-3257	一木 宏次
	ゲームビンゴ	2003/1/12				2003/1/19					市川市相之川 4-6-18 YKビル1F	047-395-2065	吉田 隆弘
	ゲームフジ船橋店						2003/2/16	6※			船橋市本町 4-40-1	047-425-6393	小柳 一馬
	ゲームチャリオット船橋店								2003/1/26	7※	船橋市藤原 5-6-7 日野ビル2F	047-429-0406	鎗田 晶文
	アミューズメントエース津田沼	2003/1/5		2002/12/8							船橋市前原西 2-15-1	047-475-8918	峯木 良広
	クラブセガ柏								2003/1/11	7	柏市柏 2-3-1	0471-64-0866	五嶋 英行
	ゲームセンターB-1					2003/2/1	2002/12/15	7			柏市旭町 1-1-16 中崎ビルB1	0471-44-5597	大山 球一
	セガワールド成田						2002/12/8	7			成田市東町 157-5	0476-23-2591	外立 一
	プレビジョイカム銚子店			2003/2/9							銚子市双葉町 5-2 銚子ショッピングセンターシティオB1	0479-25-3704	飯笹 正寛
	ゲームチャリオット五井店				2002/12/8		2002/12/23	7※			市原市五井 2965-5	0436-23-5533	渡辺 大悟
	ゲームチャリオット姉崎店						2003/1/26	6	2003/1/19	7	市原市姉崎 487-3	0436-60-1508	佐々木 健
神奈川県	セガパソピアード横浜		2002/12/8						2003/2/9	8※	横浜市西区南幸 1-5-24 大洋ビル1F 7号	045-311-8324	宮田 博幸
	ハイテクランドセガ BREEZE						2003/1/12	8※	2003/1/18	8	横浜市西区南幸 2-13-9 第4宮本ビル	045-313-6435	池田 詠治
	クラブセガ綱島				2003/2/16				2003/1/13	8	横浜市港北区綱島西 2-6-29	03-5737-7589	高橋 政人
	コンピューターランド小田急相模原店			2003/1/19	2002/12/4						座間市相模が丘 1-14-24 村田ビル1F	042-746-6876	諸星 隆啓
	ペンギンハウス相模原								2002/12/15	9	座間市相模ヶ丘 1-25-11	042-746-4358	山口 誠
	ムトス・イースト						2002/12/22	8	2002/12/24	9	座間市ひばりヶ丘 4-18-13	046-257-2413	鳴海 聡介
	ゲームインファンファン本厚木店					2003/1/26			2003/1/12	9※	厚木市中町 2-1-6	046-294-0166	冨岡 弘一
	パームトップス								2002/12/21	9	厚木市中町 4-15-9	046-223-7157	亀井 裕
	ハイテクランドセガ戸塚								2003/1/25	8	横浜市戸塚区戸塚町 38 2F	045-871-5598	岡崎 将基
	ハイテクセガ三ッ境						2003/1/18	9	2002/12/29	9	横浜市瀬谷区三ツ境 5-5	045-365-5375	有波 和弘
	ゲームプラザ ニューヨーク大船			2002/12/29	2002/12/7						鎌倉市大船 1-22-6 大船会館2F	0467-44-0027	塚本 聡
	POWER STICK	2002/12/29					2003/2/9	9※			鎌倉市大船 1-23-7 第52東京ビルB1	0467-43-3034	塚本 聡
	ハイテクセガ辻堂						2003/1/26	9	2003/1/19	8	藤沢市辻堂 1-2-1	0466-35-0539	須藤 英樹
	ハイテクランドセガエルニド			2002/12/23							茅ヶ崎市茅ヶ崎 1-2-53	0467-57-8119	柳下 昌幸
	ゲームパークOLIO						2002/12/15	8			秦野市平沢 557-2	0463-84-5651	宮崎 智昭

※注：「クラブセガ綱島」は現在オープン準備中につき、セガ東京支社の番号となっておりますが、闘劇予選についてのお問い合わせは可能です。

東京エリア

- CAPCOM VS.SNK 2
- SOUL CALIBUR II
- THE KING OF FIGHTERS2002
- STREER FIGHTER III 3rd STRIKE
- SUPER STREER FIGHTER II X
- GUILTY GEAR XX
- Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR II	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREET FIGHTER II X	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
東京都	セガ上野パセラ		2002/12/21						2002/12/15	11	台東区上野 2-14-30	03-3832-8002	船戸 研
	有楽町カーニバルプラザ								2002/12/29	12	千代田区有楽町 2-8-4	03-3214-7934	清宮 艶博
	クラブセガ秋葉原				2003/1/26		2003/2/9	10※			千代田区外神田 1-10-9	03-5256-8123	吉原 太一
	トライアミューズメントタワー				2003/2/9						千代田区外神田 4-3-10	03-5295-2345	鈴木 智隆
	西郷会館								2002/12/21	11	台東区上野 4-10-17	03-3833-0192	二階堂 学
	ビーアークJJ		2002/12/15						2002/12/8	13	足立区竹ノ塚 6-14-6 一番街山商ビル1F	03-3858-0137	吉越 通晴
	ハイテクセガ葛西								2003/1/11	10	江戸川区西葛西 5-1-14 第一保志ビル	03-3687-8868	染谷 好博
	MOM西葛西店			2002/12/15		2003/2/16					江戸川区西葛西 5-1-5 サンシティ西葛西1F	03-3675-8737	加藤 悦史
	セガワールド大森			2003/2/11							大田区山王 2-1-5	03-5709-0669	関 友一朗
	シネマジック				2003/2/11				2003/2/8	14	大田区蒲田 5-12-3	03-3730-2559	大槻 光
	ハイテクランドセガ渋谷						2003/1/18	13	2003/1/26	10※	渋谷区渋谷 1-14-14	03-3409-4737	石川 惠一
	渋谷タイトーステーション	2002/12/15	2002/12/22								渋谷区渋谷 1-24-12 東映プラザビル1F	03-5467-6565	井上 克己
	クラブセガ渋谷						2003/1/12	11※	2003/1/5	10	渋谷区宇田川町 28-6	03-3780-2667	小久保 陽介
	渋谷GIGO								2003/1/12	10	渋谷区道玄坂 2-6-16 I'm ONビル9F	03-5458-2201	田井村 勉
	セガフラッパーズハウス自由が丘	2003/2/11							2003/1/4	12	目黒区自由が丘 2-10-9	03-3725-3953	関根 義朗
	GAME IN ナミキ				2003/1/11				2002/12/28	16	世田谷区松原 2-27-14 1F	03-5300-5747	服部 大助
	ハイテクセガ上北沢								2003/1/11	16	世田谷区上北沢 4-16-11	03-3329-9522	片山 新仁
	新宿カーニバルプラザ						2003/2/2		2003/1/12	12	新宿区歌舞伎町 1-18-5 シロマサビル	03-3209-5014	米坂 佳仁
	ハイテクランドミカド		2003/1/18				2003/1/12	12※			新宿区歌舞伎町 1-28-28	03-3209-0038	冨谷 元幸
	新宿スポーツランド本館								2002/12/8	11	新宿区新宿 3-22-12	03-3352-5489	田中 光浩
	新宿スポーツランド中央口						2003/2/9	13※	2003/1/19	11※	新宿区新宿 3-26-2	03-3352-1637	森崎 祐司
	新宿スポーツランド西口		2003/2/9						2003/2/16	12※	新宿区西新宿 1-12-5	03-3344-0748	佐藤 寿高
	GAME SPOT 21			2003/1/15							新宿区西新宿 1-15-4	03-3343-0010	松尾 三四郎
	ツインスタージオスセガ						2002/12/8	11	2002/12/14	13	新宿区神楽坂 2-11	03-3260-7253	福眞 肇
	大久保アルファステーション			2003/2/16			2002/12/29	12			新宿区百人町 2-17-2 アルファビル	03-5330-8595	七村 秀寿
	プレイシティキャロット巣鴨店		2003/2/16		2002/12/22						豊島区巣鴨 1-15-1 ミヤタビルB1	03-3943-6735	坂本 成器
	ゲームサファリ			2003/1/12			2002/12/8	12			豊島区東池袋 1-42-3-2F	03-3981-2544	江崎 貴光
	池袋GIGO								2003/1/13	13※	豊島区東池袋 1-21-1 TECH 35ビル	03-3981-6906	齋藤 敏志
	池袋カーニバルプラザ						2003/2/2	10	2002/12/7	13	豊島区西池袋 1-21-13 南蛍ビル1F	03-3986-2060	土屋 浩一
	イルパリオセガ						2003/1/26	10			豊島区西池袋 1-19-1	03-3983-2221	浅野 宏明
	ゲームニュートン					2003/1/5			2003/2/9	14※	板橋区志村 3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	松田 泰明
	宝島高島平店	2003/1/13							2002/12/23	14	板橋区高島平 8-13-3	03-3935-5250	森田 俊明
	セガワールド成増			2003/1/5							板橋区成増 2-17-24	03-5998-5040	藤田 竜作
	ゲームラビリンス					2003/2/2			2002/12/22	14	練馬区北町 2-36-24	03-3935-8022	阿部
	ハイテクランドフォルム	2003/1/19							2003/1/25	16	武蔵野市境南町 2-7-20 ダイアパレス2-101	0422-34-7849	杉山 由彦
	セガワールドアルカス								2003/2/11	15※	府中市宮西町 2-5-1 さくら三番館2～3F	042-365-2591	渡邊 浩明
	ゲームプラザホームラン						2003/1/19	13			八王子市千人町 2-19-5	0426-65-0407	上野 修一
	ビートライブ		2003/1/5						2003/2/2	16※	町田市森野 1-37-8 今村ビルB1	042-724-3678	山岸 勇

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR II	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREET FIGHTER II X	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
東京都	河辺アミュージアム						2002/12/15	11	2003/2/1	15	青梅市河辺町 10-10-1	0428-24-5672	原 正明
	セガワールド青梅								[illegible]	15	青梅市千ヶ瀬町 4-326-1	0428-21-1901	岡野 将人
	セガワールドパルテノス								2003/1/18	15	多摩市落合 1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551	林 宏昭

中部エリア

CAPCOM VS.SNK 2　SOUL CALIBUR II　THE KING OF FIGHTERS2002　STREER FIGHTER III 3rd STRIKE
SUPER STREER FIGHTER II X　GUILTY GEAR XX　Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR II	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTER II X	STREER FIGHTER III 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
新潟県	[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームセンターテクノポリス								2003/2/9	17	長岡市要町 1-8-50	0258-33-1516	吉田 健智
	[illegible]		[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	柏崎TOPインター店				[illegible]		[illegible]	14			柏崎市両田尻 515	0257-21-0882	澤田 武史
	宝島 十日町店			2002/12/28					2003/1/11	17	十日町市字上島丑 735-1	0257-52-0232	湯沢 勝
	アミューズメントステージポピー				[illegible]				[illegible]	[illegible]	新潟市山二ツ 649-1	025-286-0763	具志堅 裕人
富山県	[illegible]								[illegible]	18	[illegible]	[illegible]	[illegible]
石川県	ハイテクセガJR金沢		[illegible]				[illegible]	15			金沢市南安江町 2-1 金沢百番街内	076-260-3844	青山 達哉
	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームセンターはにーわんだ			[illegible]							石川郡野々市町高橋町 14-36	076-248-0034	宮島 功
	[illegible]						[illegible]	15	[illegible]	18	[illegible]	[illegible]	[illegible]
福井県	セガアリーナ						2003/2/1	15※	2003/2/8	18※	福井市丸山 1-410	0776-52-0806	久保 健一
山梨県	[illegible]						2003/2/2	17	[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]
長野県	アミューズメントパークNASA	2003/2/9					2003/1/25	14			長野市高田五反田 1720	026-228-7434	金沢 政雄
	[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	夢空間ファンタジー			[illegible]		[illegible]					茅野市ちの 2730	0266-82-3009	有賀 和義
岐阜県	ゲームセンターダイオウ						2003/1/26	16※	2003/1/18	19※	岐阜市宇佐南 3-7-5	058-274-3291	山越 剛志
	ゲームサファリ穂積店				[illegible]	[illegible]					本巣郡穂積町馬場小城町 1-93	058-326-6537	天野 一雄
静岡県	[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ミラクル藤枝	2003/2/16									藤枝市築地 547	054-643-7796	服部 和幸
	[illegible]		[illegible]				[illegible]	17			[illegible]	[illegible]	[illegible]
愛知県	ユーファクトリー安城店	2003/1/11				[illegible]					安城市住吉町丸田 24-6	0566-96-0700	丸山 伸
	おもしろランド!AHAHA				2002/12/21						西春日井郡清洲町一場 1240	052-401-6013	小川 伸
	アミューズメントKING	2002/12/8					2002/12/22	18			名古屋市中村区椿町 4-11 神農ビル1F	052-452-8066	鶴見 在明
	[illegible]						2002/12/15	18	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	プラボ名古屋店		[illegible]								名古屋市熱田区新尾頭 2-4-14	052-683-8765	永田 憲三
	[illegible]					[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	バサラ八事店						[illegible]	18	[illegible]	[illegible]	名古屋市昭和区広路町字北石坂 102-4	052-834-9200	平尾 洋祐
	[illegible]				[illegible]	[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ACT丸山店						[illegible]	16	[illegible]	20	豊田市丸山町 7-2-1	0565-24-4180	長沼 豊
	[illegible]			[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	アーケードゲームカレッジ					[illegible]					愛知郡長久手町山野田 628	0561-61-1439	岡本 健三郎
	[illegible]		[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲーム塾AGC一宮店						[illegible]	16	[illegible]	19	一宮市宮地 1-14-8	0586-43-8138	武村 康裕
	[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
三重県	アミューズメントシティ はみんぐたうん				[illegible]				[illegible]	21	上野市小田町字売谷 751-1	0595-21-8868	大成 宏昭
	ドリームキャンディ						2003/1/19	16			上野市小田町字稲久保 251	0595-26-7568	大成 宏昭

近畿エリア

CAPCOM VS.SNK 2　SOUL CALIBUR II　THE KING OF FIGHTERS2002　STREER FIGHTER III 3rd STRIKE
SUPER STREER FIGHTER II X　GUILTY GEAR XX　Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR II	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTER II X	STREER FIGHTER III 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
[illegible]	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	アミュージアム草津店	2003/2/1					2003/2/8	[illegible]			栗東市小柿 7-8-8 帝産スクエア一内	077-554-3457	秋山 礼
京都府	[illegible]			[illegible]			2002/12/23	20			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	neo amusement space a-cho						[illegible]	20	2003/2/2	22	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町 302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	前田 善弘
	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	大宮ゲームプラザ				[illegible]	[illegible]					京都市中京区大宮通り四条上ル錦大宮町 126-B1	075-801-7755	水野 紘伸
	[illegible]				[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	GAME's WiLL						2003/1/19	20※	2003/1/11	22	京都市左京区一乗寺高槻町 20-1	075-711-1435	山本 洋士
	[illegible]								2002/12/14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームスペース プラニー				[illegible]				[illegible]	[illegible]	宇治市広野町西裏 100	0774-43-9030	鈴木 利明
	[illegible]				[illegible]				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	西院コットンクラブ						[illegible]	20			京都市右京区西院三蔵町 12	075-316-2675	三前 富久
大阪府	[illegible]	2002/12/8	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]
	心斎橋GIGO								[illegible]	[illegible]	大阪市中央区心斎橋筋 2-2-19	06-6213-8024	遠藤 隆
	[illegible]	2002/12/15									[illegible]	[illegible]	[illegible]
	アミューズGiGi					[illegible]	2002/12/23	[illegible]			大阪市天王寺区上汐 3-3-5	06-6775-6051	松本 剛典
	[illegible]						[illegible]	22	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	アミューズメントスクエア バスカ			[illegible]					[illegible]	[illegible]	大阪市阿倍野区阿倍野筋 2-4-51	06-6627-6768	広瀬 純一

大阪府	アミューズメント　スコット						2003/1/24	22			大阪市浪速区日本橋 5-12-5 三輪ビル1～3F	06-6563-3152	高野 健
	ハイテクランドセガアビオン						2003/2/9	22			大阪市浪速区難波中 2-3-15 MMOビル1～2F	06-6645-7692	[illegible]
	プレイ遊イケダ						2002/12/15	21	2002/12/22	24	池田市菅原町 3-1 ステーションビルB1	0727-51-6650	松浦 耕治
	チャレンジャーガムガム店		2002/12/28			2003/2/9					吹田市岸部南 1-24-9	06-6317-0433	松井 力
	[illegible]			[illegible]							[illegible]	[illegible]	[illegible]
	チャレンジャー関大前店		2003/1/19								吹田市千里山東 1-14-2	06-6389-8072	坂本 賢一
	アミューズメントパーク エルロフト	2003/1/11							[illegible]	24	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームプラザVIP茨木店	2003/1/12							[illegible]	24	茨木市双葉町 3-2 双葉ビル1F	0726-33-4818	竹本 啓造
	[illegible]				[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームプラザ OKAⅢ	2003/1/19					2003/1/4	22			高槻市城北町 2-11-2	0726-71-5123	曽根 利浩
	[illegible]				[illegible]		[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	コスミックプラザABC						2002/12/22	21			寝屋川市早子町 18-4	072-823-1160	磯本 雄一
	[illegible]						[illegible]	22	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	星狩物語 中百舌鳥店								[illegible]	25	堺市百舌鳥梅町 3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
	[illegible]					[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]
兵庫県	チャレンジャー三宮店		[illegible]								神戸市中央区三宮町 1-3-21 Kビル1F	078-393-0388	山下 将司
	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	遊SPACE マジカル	2002/12/23		[illegible]							神戸市中央区琴ノ緒町 5丁目2-3 アルプスビル1F	078-265-5100	山本 卓司
	[illegible]						[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	GAME IN COO	2003/2/8					2002/12/7	24			神戸市中央区旭通 5-2-5	078-231-0300	安井 健二
	[illegible]						2002/12/22	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームスペース						2003/1/19	23			伊丹市中央 1-5-5 ポントンビル1F	0727-85-1549	福本 泰彦
奈良県	[illegible]						2002/12/22	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
和歌山県	ミルカトル加納店						[illegible]	25	[illegible]	[illegible]	和歌山市加納 319-1	073-476-3033	木村 泰史
	[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ゲームセンター ピタゴラス			2003/1/18					2003/1/11	26	和歌山市土入 73-1	073-453-2615	中島 健雄
	[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	JOY JOY PLAZA						[illegible]	25	[illegible]	26	田辺市東山 1-5-1 オーシティー内1F	0739-24-0417	畑中 一夫

中国・四国エリア

CAPCOM VS.SNK 2 / SOUL CALIBUR Ⅱ / THE KING OF FIGHTERS2002 / STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE / SUPER STREER FIGHTERⅡX / GUILTY GEAR XX / Virtua Fighter4 Evolution

都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR Ⅱ	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTERⅡX	STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店		[illegible]			[illegible]					[illegible]	0858-23-5255	嶋田 康隆
岡山県	アミパラテクノランド						2003/1/19	26※	[illegible]	[illegible]	岡山市清心町 16-31	086-255-5612	藤田 聡
	アミパラ ウェルカム	2002/12/15			[illegible]						岡山市表町 2-6-40	086-221-6833	高倉 勝尚
	ファンタジスタ	2003/2/2							[illegible]	[illegible]	倉敷市玉島爪崎 162	086-523-6555	大島 幸次郎
広島県	[illegible]								[illegible]	27	広島市中区流川 1-15	082-249-8026	上野 訓
	ゲームプラザ レッツ				[illegible]	[illegible]					広島市南区松原町 4-8 新広ビル2F	082-263-2442	福田 優二
	[illegible]		[illegible]		[illegible]						広島市西区西観音町 3-3	082-297-7135	山本 洋史
	アミパラここじゃ					[illegible]	[illegible]	26			東広島市西条町下見 6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	平川 聡志
徳島県	[illegible]		[illegible]	[illegible]							徳島市助任橋 2-34-3 いちごハウジング2F	088-656-5044	富本 隆之
香川県	サーカスサーカスライオン店	2003/1/12					2003/2/16	27※※			高松市百間町 9-5	087-851-0557	村本 聡公
	[illegible]								2003/1/12	28	善通寺市中村町 1798-2 マックスプラザ1F	0877-63-4333	勝宮 誠治

九州・沖縄エリア

CAPCOM VS.SNK 2 / SOUL CALIBUR Ⅱ / THE KING OF FIGHTERS2002 / STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE / SUPER STREER FIGHTERⅡX / GUILTY GEAR XX / Virtua Fighter4 Evolution

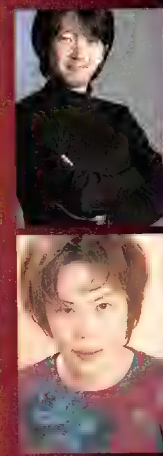
都道府県	店舗名	CAPCOM VS.SNK 2	SOUL CALIBUR Ⅱ	THE KING OF FIGHTERS2002	SUPER STREER FIGHTERⅡX	STREER FIGHTERⅢ 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	地区	Virtua Fighter4 Evolution	地区	住所	電話番号	担当者
福岡県	HYPER MESSE						2002/12/7	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	アミューズメントスペース MAHODO	2003/1/18					2003/1/25	28※			北九州市八幡西区折尾 1-12-14 折尾中央ビル 1F	093-695-0632	岡本 泰知
	[illegible]			[illegible]			2002/12/23	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	プラボ福岡交通センター店		[illegible]								福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	野田 敦
	[illegible]						[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	友・遊ランド				2003/1/19						大川市榎津水落 62-1	0944-87-8734	北澤 志朗
	[illegible]					[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]
佐賀県	ゲーム　ナイスデイ	2003/2/2							[illegible]	[illegible]	佐賀市本庄町大字本庄 506-9 ナイスデイ 1F	0952-25-4448	村山 昇
	[illegible]		[illegible]			[illegible]					[illegible]	[illegible]	[illegible]
長崎県	ハイテクセガ浜の町								2002/12/8	30※※	長崎市浜町 2-26	095-827-7173	諸岡 親房
	[illegible]						[illegible]	29			[illegible]	[illegible]	[illegible]
熊本県	ゲームプラザ白山		[illegible]				2003/1/25	28※			熊本市九品寺 5-1-5-7	096-362-2711	松本 正
大分県	[illegible]						[illegible]	29			[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ドリームワールド			[illegible]							大分市大在中央 2-8-3	097-593-5224	長野 光春
	[illegible]		[illegible]				2002/12/22	29			[illegible]	[illegible]	[illegible]
鹿児島県	プレイランド フェニックス						2003/1/18	30※	2002/12/29	31※※	鹿児島市与次郎 1-5-25 インペリアルビルB1	099-253-4062	横村 陵子
	ゲーム・イン・パレス						2002/12/7	30			指宿市 湊 1-6-3	0993-24-4175	松元 瑞樹
沖縄県	ゲームインナハⅡ			[illegible]		[illegible]					那覇市松尾 2-22-19	098-861-8361	宮城 義浩
	[illegible]		[illegible]								[illegible]	[illegible]	[illegible]

ロケテストに次ぐ新情報はここでゲット！
これぞ集大成！　極まれりDDR!!

"EXTREME"……その意味は「極限の、過激に」。
この冬登場する
DanceDanceRevolution(以下DDR)は、
シリーズの集大成的な作品だ。
どこがどのように
"EXTREME"なのか、
極限に過激に極端にアプローチ！

DanceDanceRevolution EXTREME
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：2002年12月予定
■使用基板：

大田プロデューサーと
ミュージックディレクター"NAOKI"氏に
激烈インタビューを敢行!!



僕らをここまで導いてくれたDDR

DDR、思えば長い道のり。初の稼働日より約4年の歳月を経て、日本全国に矢印中毒の人口を増やし続けてきた、ダンスマシーン。国内のメジャーバージョンアップだけでも7タイトル、クラブキットやリンクキットなどのDDR直系コンバージョンを含めると14タイトル以上、DansingStageやSoloを含めると20タイトルを軽く超える。
踏み込まれてすり減った矢印を見るにつけ、DDRがゲーセンに巻き起こした一大旋風のすごさを思い知らされてきた。――そして今DDRは、一つの集大成へと極まる。

そして、ここから導いてくれるDDR

ここへ来て登場する『DanceDanceRevolution EXTREME』(以下『DDR EXTREME』)。本作には、限界までユーザーの意見が投影された。プレイヤー参加企画として行なわれた「DDRでやりたいBEMANI楽曲アンケート」には多くの声が寄せられたというし、今作の収録楽曲を見れば一目瞭然、プレイヤーの声はしっかり反映されている。その姿勢を持ち続け、DDRをハンパじゃないエンターテインメントへと常に磨き上げてきたスタッフに、感謝の言葉を贈りたい。そしてお祭りは、これからが旬なのだ。

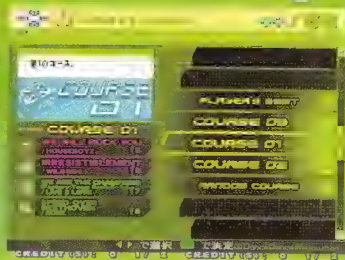




ノンストップモード復活!! オメデトウ

4曲を立て続けに連続で踊り切る、『3rdMIX』の人気モードだった「NONSTOP」。プレイヤーの高い支持により、今作では見事、復活を果たした。

立て続けにプレイする点では「CHALLENGE」も確かにそうなんだけど、こちらの"攻め攻め感"と [illegible]



ここがEXTREME! 新要素 要チェック!

いよいよ姿を現す『DDR EXTREME』。ところで、一体全体何が"えくすとりーむ"なの？ みんな気にするそこんとこ、まずは新要素を中心に見ていこう！

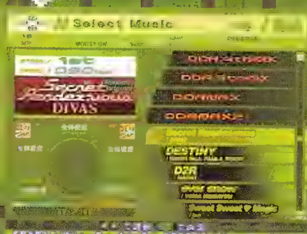
ビギナーモード追加で、ゴキゲン

こちらもプレイヤーからの要望が多かった「超初心者モード」。画面にCGで描かれたステージユニットとプレイヤーが現れ、ステップに合わせてアニメーションする。プレイヤーは、このCGダンサーの真似をしてステップを踏めば、うまくプレイできるというもの。



1ステージだけは、どんなに失敗してもゲームオーバーにならない保証付き。他作品が好きで本作からDDRを始めようという人も多いだろうし、これは非常にありがたいシステムだ。

そのほかのアレコレ

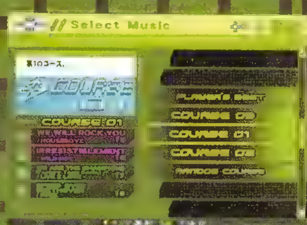


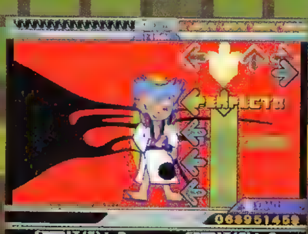
選曲しやすい画面デザイン

選曲画面では、ⅡDXやポップンなどの作品名を選んでから選曲することが可能に。今作はさまざまなタイトルからの楽曲が多量に収録されているため、こいつは非常に助かる！

PERFECTの上、MARVELOUS!

PERFECT判定のさらに上に、MARVELOUS判定が追加された。これも初の要素。いくつかのモード限定のようだが、ギャラリーで見ているだけでもこれまで以上に楽しめそうだ。



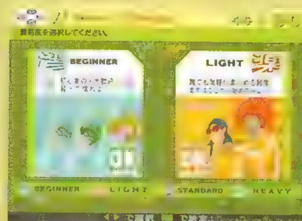


鬼譜面も単独選曲できる!

めちゃムズでお馴染み、鬼譜面。前作では鬼モード限定だったため [illegible] 気軽に選択可能だ。気になっていたあの譜面、一度選んでみては？

新モード追加でEXTREME!!

今回は、画面の絵で見て分かりやすい超初心者に優しい新モード、「習」が追加されたほか、4曲を一気に踊り切るノンストップモード「連」が復活した。というわけで、お馴染みの既存のモードもここでまとめて、ドドンと紹介しよう。アフロとジャージの組み合わせがまぶしいぜ！



習 NEW 超初心者用。画面の絵に合わせて踏めばOK。一面では閉店しない。

楽 矢印少なめ。誰でも気軽に遊べるモード。これも一面では閉店しない。

踊 程良い矢印感がグー。楽しくダンスできて、パフォーマンスにも良さげ。

激 多めの矢印が湧き上がる。難度の高いステップを楽しみたいアナタに。





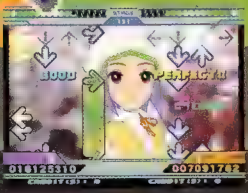
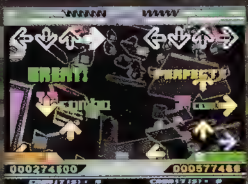
連 四曲連続、休憩無しにひたすらお踊りいただけます。矢印湧きまくり。

鬼 規定ステージを連続で踏み、GOOD以下は基本不許可！ キツ〜。



EXTREME NOTE 今回のインターネットランキングではNONSTOPも集計されるので、奮って参加しよう。また、ネットといえば、もうみんな知ってる「Weekly Journal」。まだ知らない人はぜひ覗いてみてね。製品情報に終始せず、NAOKI氏や犬坊主氏など、お馴染みの制作者サイドの本音が垣間見えて面白いよ。http://www.konami.co.jp/am/ddr/ddr_new/

大充実の新曲群！

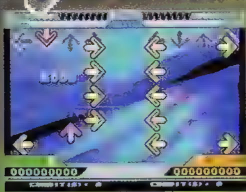

●オリジナル
Graduation ～それぞれの明日～
LOVE ♥ SHINE
PARANOiA survivor
bag
1998
HYPER EUROBEAT
MEMORIES
CRASH！
VANITY ANGEL
●Dancemania
WE ARE THE CHAMPIONS
WE WILL ROCK YOU
IRRESISTIBLEMENT
SPEED OVER BEETHOVEN

コナミオリジナル曲では、BeForU自身が作詞に当たった"Graduation ～それぞれの明日～"や、"PARANOiA"の進化型、"PARANOIA survivor"などに注目が集まる。

これぞEXTREME！ 楽曲 230曲以上収録！

新たなシーンを作るべく、今回の『DDR EXTREME』に投入された楽曲は、過去最大数を誇る230曲以上。新曲だけで60曲以上、こいつは本当に侮れないぞ！

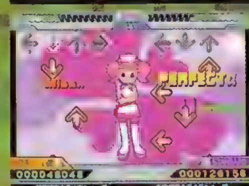
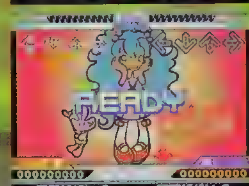
大注目！　コラボレート曲





●beatmaniaⅡDX
V -for EXTREME-
Colors -for EXTREME-
A
sync (EXTREME version)
stoic (EXTREME version)
Happy Wedding
L'amour Et La Liberté (DDRver.)
蒼い衝動 -for EXTREME-
●GUITARFREAKS&drummania
JET WORLD
Destiny lovers
The Least 100sec
●MAMBO A GO GO
gamelan de couple
LA BAMBA
●Dance ManiaX
MOBO★MOGA

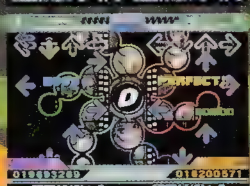
量にも質にも圧倒される、今回のコラボレート楽曲。ⅡDXの"V"やギタドラの"JET WORLD"などは、ロケテストでも人気が非常に高かった。

●beatmania
Miracle Moon ～L.E.D.LIGHT STYLE MIX～
BE LOVIN
321STARS
●beatmaniaⅢ
feeling of love
Twin Bee ～Generation X～
●pop'n music
♥LOVE² シュガ→♥
大見解
魔法の扉（スペース★マコのテーマ）
White Lovers
●KEYBOARDMANIA
PINK ROSE
Frozen Ray -for EXTREME-
●ParaPara Paradise
HOLD ON ME

ビーマニから"Miracle Moon"が、ポップンからは注目株の"♥LOVE²シュガ→♥"や"魔法の扉""大見解"が、DDRにやって来る！

大充実の新曲群！

●オリジナル
TRIP MACHINE
SP-TRIP MACHINE ～JUNGLE MIX～
KEEP ON MOVIN'
GRADIUSIC CYBER ～AMD G5 MIX～
CUTIE CHASER
La Senorita Virtual
BABY BABY GIMME YOUR LOVE
leading cyber
AFRONOVA PRIMEVAL
Remember You
●CLUBKIT ver.
LUV TO ME
Dr.LOVE
ska a go go
5.1.1
R3
Be in my paradise
GENOM SCREAMS




●[illegible]
So In Love
King Lady
AM-3P -303 BASSMIX-
DROP THE BOMB -System S.F. Mix-
CUTIE CHASER (MORNING MIX)
●Dancemania
BUTTERFLY
IF YOU WERE HERE
DAM DARIRAM
SYNCHRONIZED LOVE (Red Monster Hyper Mix)
SKY HIGH
LET'S GET DOWN
I BELIEVE IN MIRACLES
GET UP'N MOVE
RHYTHM AND POLICE (K.O.G G3 Mix)

"BUTTERFLY"や"TRIP MACHINE""KEEP ON MOVIN'"など、涙、涙の復活曲群。昔のプレイヤーも復活するんじゃ……？

EXTREME NOTE 過去最多の収録曲数を誇る本作。今までは「4th+」の153曲が最多。今作の230曲以上というのは本当にスゴイ！　ほかのBEMANIシリーズとのコラボレートはbeatmania、beatmaniaⅡDX、beatmaniaⅢ、ギターフリークス、ドラムマニア、ポップンミュージック、DanceManiax、キーボードマニア、PARA PARA PARADISE、MAMBO A GO GOの10シリーズ。……多い！

TERVIEW

DDR EXTREME
発売記念インタビュー
PART 1



プロデューサー
大田 良彦 氏
DDRを生み出し、バリエーション豊富な展開を実現させた人物。常にプレイヤーを視界に入れた作品作りが、本作でも活かされている。

今回は発売に先駆けて、シリーズ生みの親で[illegible]と"これから"を語っていただいた。『DDR[illegible]りと受け取ってほしい。

それは「夢」から始まった

――本作の制作コンセプトをお聞かせください。

大田 言葉にするとかっこ悪くなっちゃうかもしれないんですけど、このタイトルに込め[illegible]ね。プレイヤーにとっては『DDR』の決定版で[illegible]

――それはどのような?

大田 [illegible]者の夢は「いかにプレイヤーの要望に応えられるゲームを作るか」というものなんです。

もともとDDRは、「プレイヤーをいかにカッコよく、目立たせるか?」をコンセプトにして[illegible]「ビートマニア」との出会いがきっかけなんですよ。初プレイ時の衝撃――。斬新なゲームコンセプトはもとより、遊んでいるプレイヤーがすごくカッコいいんですよね。ゲームをプレイして、あそこまでプレイヤーがカッコよく見えるゲームって、それまで無かったじゃないですか。[illegible]るような、面白くてカッコいいゲームを作りたい!」と頭を悩ませる日々が続き……そして完成したのが『DDR』だったわけです。

――完成時、自信のほどはいかがでしたか?

大田 「面白過ぎる!」というのが個人的な感[illegible]る」じゃないですし、特に新しいものにはそん[illegible]「本当に大丈夫?」という声が挙がっていました。でも「大丈夫! 絶対いける!」と自分に言い聞かせ、ひたすら開発に励みました。

何とかして、プレイヤーの間で新しいムーブメントを起こしたい、「ビートマニア」とは違うメッセージを発信したい……そのために考え付いたのがプレイヤーを徹底的に"魅せる"[illegible]我々はそのために精いっぱい手助けをしていこう、ということでした。

『DDR EXTREME』では、最初のコン[illegible]原点回帰という視点から"夢のDDR"を目指してみました。初プレイの感動を思い出すような、そしてこれま[illegible]を突き詰めた結果が、このタイトルに集約されています。

DDRがつないだものたち

――DDRが起こした社会的ムーブメントは数限りなく挙げられますが、大田さんはどのような視点で、一連のムーブメントを受け止められましたか?

大田 [illegible]かったうれしかったのは、DDRを通じてゲームセンターの中に数[illegible]が出来上がったことですね。

以前から、これからのゲームセンターに必要なのは「プレイヤー同士、横と横をつなぐコミュニケーションだ」と考えていたんですよ。[illegible]にも、そのコンセプトにピタリと合致したタイトルだったと思います。

家庭用ゲームやネットゲームなどがいくらはやったとしても、プレイヤー同士をリアルに結び付けられるのは、やっぱりゲームセンターしかないわけですよ。そのコミュニケーション[illegible]を提供できたことは、非常にうれしかったですね。

――DDRのどのような点が、コミュニケーションの役に立ったと思われますか?

大田 ギャラリーとプレイヤーとの一体感はもちろんですが、ゲームシステムの効能も大きかったと思います。DDRの二人同時プレイって、最初[illegible]ージが無くなったプレイヤーは、その時点でゲームが終了する予定だったんで[illegible]か一方が生き残っていれば、ゲージが無くなった方もゲームが続けられる――というシステムを、あえて入れました。これによって、初心者もうまい人と一緒にプレイすれば、途中で終わらずにプレイできますよね。初心者はうまい人に声を掛けて、同時プレイをお願いしてほしいな、との思いを込めて「一緒に踊ってくれませんかシステム」と呼んでいましたけど(笑)。

声を掛けるのをきっかけにして、プレイヤー[illegible]、横と横のチェインをもっとつなげていってもらいたい」というのは、DDRシリーズを通しての大きな柱の一つなんです。

そして「EXTREME」が語るもの

――[illegible]

大田 そうですね。今回のタイトルは、持ち得る[illegible]です。[illegible]段なら次回作のことも考えて[illegible]ストックしておくんですが、今回は後のことを考えずに全力投球しています。

DDRは最初から完成され[illegible]分、マイナーチェンジ[illegible]いんです。改良の余地がゼロに近いんです。しかし、時代のニーズに付いていくためには、常に変化を与えていかなくてはなりません。そういった意味で[illegible]DDRも転換期を迎えて[illegible]かなあと思いますね。

――現在の時点では、今回が最[illegible]と?

大田 次の作品がどうなるの[illegible]考えていない、というのが現状です。プレイヤーの愛情をひしひしと感じるタイトルなだけに、こちらもそれに応えていかなくてはなりませんし、現在のスタイルで、ニーズに十二分に応えられるとは限りません。――ただ、『EXTREME』は、史上最高の――[illegible]以上無いぐらいのDDRになるはずです。まずは、このタイトルに全力を注いで、次のステップへの足掛かりにしていこうかと考えています。

――DDRの未来を占う上でも、今回のタイ[illegible]ね。

大田 とにかく『DDR EXTREME』の前に立ってみてください。確実に面白いですから。そして、DDRのすべて"を味わってみてください。

大田氏が語る"DDR筐体に秘められたメッセージ"

我々が慣れ親しんできたDDRの筐体には、開発陣が込めたさまざまなメッセージが織り込まれていたのだ! ここでは、大田氏ご本人による"筐体解説"をお届けしよう!



傾いたモニターの秘密
画面をややナナメにしてあるのは、周りの風景が映り込まないようにするためです。ステージに上がったら、ダンスだけに没頭してもらうように……と。モニターに現実の世界が反射して、そこに引き戻されるというのは嫌でしたから。

この空間にはそもそも……?
モニター横の空間には、タワー型のライトが積まれる予定だったのですが、見送られました。だけど、このスペースはプレイヤーの皆さんが、財布やケータイ置き場として活用してくれたので、結果オーライだったなと(笑)。

スピーカー設置場所の理由
「低音をぶつけるなら腹でしょう!」ということで、ウーハースピーカーをこの位置に設定しました。直接、音が体にぶつかってくる感じがいいですよね。

ライトたちがもたらすもの
「とにかくハデに」というコンセプトもありましたが、[illegible]数のライトをプレイ[illegible]我を[illegible]るほどに没入してもらいたいという狙いもありました。

「一歩」踏み出して欲しい
ステージの高さは、ちょうど階段の一歩分に設定してあります。もっと高くすることもできたのですが「ステージに上るということは、自分がこれまでとは違う存在になるんだよ」という決意を促すために"一歩、踏み出してもらう"ことにしました。二歩じゃだめなんですよ。この高さで、一歩だけ踏み出すというニュアンスがちょうどいいんです。それ以上高くなると、余計なプレッシャーも掛かっちゃい[illegible]

EXTREME NOTE
DDRシリーズのさまざまな展開を行なってきたプロデューサーの大田氏。その中でもカラオケ「DAM」との連携や、プレイステーションのメモリーカードを介したリンクバージョン発売などは、大田氏が中心となって生まれた先進的な傑作要素であった。これからも、大田氏の飽くなき「楽しさへの追求」が、きっと次世代のDDRを生み出してくれることだろう。

DDR EXTREME
発売記念インタビュー
PART2



ミュージックディレクター
前田 尚紀 氏

DDRシリーズでは第一作から楽曲のディレクション・作曲を手掛ける。最新作『DDR EXTREME』へ込める想いも、非常に熱い！

DDRが生んだ超人気コンポーザーにして、シリーズのミュージックディレクターとして活躍を続けてきたNAOKIこと前田氏が、満を持してアルカディアに登場！ DDRに込めた想い、サウンドへのこだわりをミュージックディレクターの立場から語っていただいた。

EXTREMEの持つ意味

本作は、これまでのシリーズとは仕様、ボリューム共に、一線を画した完成度を誇ってい[illegible]田氏の言葉が、それを代弁していた。

まさしくエクストリーム――今回の作品は、この一言に集約されてるんですよ。並じゃない、すべてが強力。最新作は制作セクションが足並みをそろえて、"究極のDDR"を目指して頑張りました。

[illegible]後悔するようなものを作りたくないという[illegible]Rを愛してくれているプレイヤーの願いすべてに応えて、いいものを届けたいという思いですね。

楽曲に関しても、これまでシリーズで培ってきたものを"完全昇華"するつもりで、盛り込んであります。ただのバージョンアップや[illegible]めた結果が、今回の"1998""HYPER EUROBEAT"といった作品になりました。

今回、再び"PARANOiA"も復活しています。やっぱりDDRを愛してくれている方々には、無くてはならないナンバーではないかと感じたからで[illegible]

[illegible]"PARANOiA"はどうしたんですか?」って、いつも聞かれてましたし(笑)。局地的な意見じゃないんですよね。広く見渡しても、"PARANOiA"の動向は常に見守られていたと思います。

過去にも"Rebirth"や"ETERNAL"と、"PARANOiA"は形を変えて甦ってはいましたが、やはり一度"PARANOiA"の決定版――最終版に挑んでみたい、挑まなくてはならないと思ったんです。[illegible]むナンバー[illegible]それが今回の"PARANOIA survivor"にかけた意気込みですね。

"PARANOiA"に関していえば、僕の[illegible]ですよ――。

『2nd』のロケテストで"PARANOiA MAX"が初めて出現した時に、そこにいた[illegible]その時の手応えは、やっぱり忘れられないですね。プレイヤーは"PARANOiA"に対して、やはり特別な思い入れを抱いてくれてるんだなあ、と実感した光景でした。

『DDR EXTREME』では、そういった感動を再びプレイヤーに感じ取ってもらえればうれしいですね。なので、今までDDRに[illegible]

[illegible]『DDR EXTREME』という、その名に[illegible]

DanceDanceRevolution EXTREME
SPECIAL IN

DDRを育む魂

DDRシリーズの方向性を担ってきたものの一つに、"前田氏の感性"が挙げられることは疑う余地の無い事実だろう。氏は、DD[illegible]Rシリーズのミュージックディレクターに抜擢された理由には、「一番ミーハーだったか[illegible]主義(笑)。もちろん、いぶし銀的なものも好[illegible]そメジャーになったわけですし。そこに惹かれるんでしょうね。

DDRの企画が発足した当時も、選曲や全[illegible]……そんな中で、プロデューサーの大田さんから「じゃあ前田、お前が選曲やれ」といきな[illegible]を与えられるのが彼でした」とは大田氏の弁)。

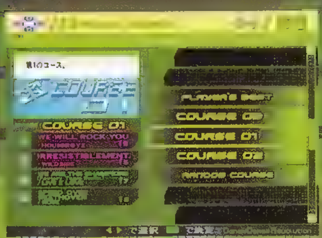
当時のダンスシーンにおいて一番メジャー[illegible]ぴったりが「Dance Mania」[illegible]きたので、いい方向に転がっ[illegible]

僕個人のDDRのイメージは「とにかくド派手に、ギンギンに」、[illegible]NAOKIってポーンと飛んでしまってる奴[illegible]て、「イケイケの曲ばかりじゃなく、しっとりめの曲もOKなんですよ」といったアプローチをすることで、バランスを取ってます(笑)。

[illegible]クロスメディアなんです。二つのメディアの感動を掛け合わせれば、新しい何かが生まれるのではないか……それがDDRを育んでき[illegible]

[illegible]にはゲームのいいところがある。どちらか一方にしか興味の無い人も"クロスメディア"と[illegible]

DDRは"ゲーム"という前提があるので、ゲーム性にこだわりを持って作るのは当然の[illegible]いる"音楽"の方も、それに引けを取らない完[illegible]等に扱われるような……音楽サイドから見ても、クオリティの高い作品として成長してもらいたいという想いはありました。だから、楽曲の歌詞などはゲームセンターでは聞こえにくいかもしれませんけど、ちゃんと楽曲としてのこだわりをもって作っています。やっぱ[illegible]い」という姿勢が、いい形で"こだわり"とし[illegible]



[illegible]ゲーム[illegible]入[illegible]る[illegible]「D[illegible]」の楽曲が[illegible]スされ[illegible]前田氏の意向[illegible]よるもの。まさにDDRサウンドの方向性を担ってきたのが前田氏なのである。



DDRにとどまらず、IIDXでのコンポーザーぶりにも定評がある。"L'amour Et La Liberte"は前田氏が作曲した大人気曲。『DDR EXTREME』にも収録されるという。

来月号では、チーフディレクターの[illegible]

3月号では、前田氏にコンポーザー"NAOKI"として登場していただく予[illegible]どうぞお楽しみに！

EXTREME NOTE
今回は前田氏が持つDDRへのこだわりを語っていただいたが、なんと次々号では氏の楽曲制作に対する姿勢や、これまでリリースしてきたナンバーへの想い、そしてミュージックディレクター秘話などを掲載予定！ 加えて今後の方向性を予感させるトークもあったりと、読み応え十分！ 『DDR EXTREME』のNAOKIナンバーを踏み鳴らしつつ、期待して待っていてくれよな！

ケイブ、待望の新作を発表！今度は超硬派シューティング！

ケツイ 絆地獄たち

ケイブのお家芸、ド派手な攻撃演出！



自機は性能の異なる2種類の戦闘ヘリ（ティガーシュバート01／パンツァーイェーガー02）からいずれかを選択する。そのほかのゲームシステムに関してはまだ不明な点が多いが、自機周辺に4機のオプションが配置されていることに注目。これをどう活用するかが本作のキモとなるのだろう。

ケツイ　絆地獄たち
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：未定
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：オリジナル基板

Text：善之字元帥

『怒首領蜂』のケイブが発表した新作は、近未来を舞台にした超硬派シューティング。その名も『ケツイ 絆地獄たち』！　登場するほとんどの兵器は現行の軍用機をモチーフにしており、これまでの同社タイトルとは一線を画する世界観を醸し出している！



TYPE-A
搭乗チーム

ティガーシュバート01



アリス＝ブラックバーン

男 23歳

とにかく、他人とのかかわりを持ちたがらない。

基本的に無口で、会話も少なく、感情の起伏を見せることなど皆無である。

操縦の腕は超一流であり、その上与えられた指示を正確にこなすため、エヴァンズマンからの信頼は厚い。

TYPE-B搭乗チームのユウマーナナセとは異父兄弟であるが、特に意識はしていないようだ。



ロイド＝エヴァンズマン

男 26歳

完璧主義者で任務遂行を第一に考える。そのために部下の命を危険に晒すことなど何とも思わない冷血な男。

非常な自信家で、自分に不可能な任務など有り得ないと常に豪語する。

基本的に人を信用することはめったに無いが、確実かつ正確に指示をこなすアリスには、絶大な信頼を寄せている。

TYPE-B
危険チーム

パンツァーイェーガー02



ユウマ＝ナナセ（七瀬 勇真）
男 18歳

明るく、努力家で皆に好かれる性格。
本来なら経験が浅くまだ10代の彼には志願する権利は無いのだが、その努力と熱意により、特別に許可された。
入れ込むと周りが見えなくなる傾向があり、スティールに諭されたりすることもよくあるようだ。
アリスーブラックバーンとは異父兄弟であるが、なぜか一方的に憎んでいる。
それは彼がこの特務に志願したことにも関係しているようだが、彼の口からそれが語られることは無いだろう。



スティール＝ユレク
男 26歳

明るくだれとも分け隔て無く付き合う気さくな性格。
考えより体が先に動き、多少強引でも推し進めてしまう野蛮さも持つ。
他人の世話を焼くのが好きなのだが、お節介と取られてしまうことも多い。
直感で行動することが多いため、エヴァンスマンとは折り合いが悪い。

STORY

西暦2054年
1900年代半ばから続く環境破壊は、地球の温暖化現象を加速させ、温暖化からくる水位の上昇は、大陸の沿岸にある多くの国を侵食していた。
世界規模の海岸線の変更は新たな領土問題を生み、各国間での戦争が勃発するのにそう時間は掛からなかった。
年々烈化する戦争の裏には、世界中に兵器を輸出し、莫大な利益を得ている「EvacIndustry」社の存在があった。
この状況を打破すべく国連はEI社との交渉に乗り出すが、国連側の「兵器輸出入の全面禁止」という提案を完全に拒否。
その後の度重なる交渉も平行線を辿った。
進展のない状況に国連側は交渉を断念し、秘密裏に武力介入を決定する。
それは表向きは無国籍の武力抵抗組織でありながら、実際は国連主導の特殊戦闘部隊による奇襲である。
「EI社のすべての兵器および兵器開発施設の破壊」
「国連の軍事介入にかかわる一切のものを破棄せよ」
その任務の遂行命令は、作戦に携わる者の命にも適用されるものであった。
たとえ任務が成功したとしても、生きて帰ることは許されないのだ。
「ただし、志願したものにはその命の報酬として、どんな望みでも一つだけ要求することができる。国連は責任を持って、それを実行しよう」
その過酷な特務に志願した四人の若者たちがいた。
命を賭してでも叶えたい望みを胸に秘め、彼らは出撃する。
自分たちには決して見ることのできないであろう、明るい未来のために――。

敵サーチ型攻撃システム！



右ページの写真と同一機体のようだが、オプションからの攻撃が艦船にロックされ、メインショットも単発弾に変化している。「怒首領蜂」のレーザーとショットのように、自機の攻撃方法が2種類あるか、あるいは回数制限のある特殊攻撃であることが予想される。

自機はワイド型とパワー型？

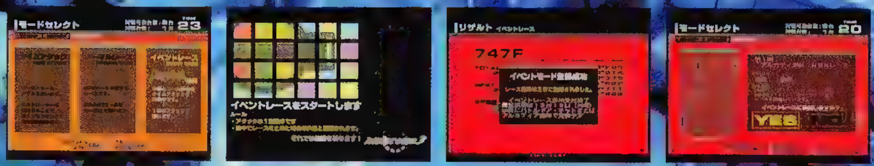


巨大戦車との戦闘。メインショットがやや幅広なことから、右写真とは異なるパワー型の機体なのだろう。また、画面下部のアイコンはボムだろうか。ケイブのシューティングは伝統的に、ボムを使わずに進んでいくとスコアが跳ね上がるシステムになっていたが……。

[Impression]

常にプレイヤーの想像を超える弾幕密度と難度で僕らを楽しませてくれるケイブシューティング。新作の「ケツイ 絆地獄たち」は自機が戦闘ヘリということで、対空戦、対地戦を中心とした重厚な地上戦が期待できそう。「怒首領蜂大往生」では、比較的高速の弾から避け回る場面が多かっただけに、今回は低速弾中心の「真綿で首を絞められる」ような弾避けを楽しんでみたい。

ゲー事典　携帯コンテンツに注目！ 現在、ケイブのi-modeサイトである「ゲーセン横丁」で、「ケツイ 絆地獄たち～」の待ち受け画像と着信メロディをダウンロード可能。入手するしか！



アルカディアCUP始動



第一回アルカディアCUP（1月開催予定）
NSXレース　初級コース（順走）

第二回アルカディアCUP（2月開催予定）
ビッツレース　中級コース（順走）

タイトーとアルカディア共催のイベントモードが始動！

Text：するする◉　※画面・システムは開発中のものです。

BATTLE GEAR 3™

ついに発売になる『バトルギア3』。その発売に合わせ、タイトーとアルカディアの夢のタッグによる、ワンマッチレースを開催！



バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ハンドブレーキ
■発 売 日：秋予定
■使用基板：SYSTEM246

全国の店舗で一期一会！

年が明けた2003年1月より、全国にあるバトルギア3で、NESYSを使った全国規模のタイムアタック大会が行なわれることとなった！　しかも第一〜二回は「アルカディア杯」‼

この大会は、毎月決まった締め切り日までに、決まった車で決まったコースのタイムを競うというもの。しかも重要なのは、一つのキーで走れるのは、たったの一回なのだ‼

いきなりNSXスタート！

この大会への参加方法は、期間中に大会の条件に合った車のエントリーキーを用意し、ゲームで「イベントモード」を選択すること。そうすれば、それぞれの大会開催期間に一回だけタイムアタックができる。チャンスは一度だけなので、途中でミスをしてもやり直しはきかないぞ！

大会はこの二回だけでなく、毎月継続される予定。まだ三回目以降の内容は未定だが、初級から超弩級までのすべてコースで行なわれる予定となっている。詳細は、決まり次第、アルカディアに掲載予定だ。

第一回は、コースは初級、使う車はAクラスのNSX。いきなり速い車でのアタックとなる。

より詳しい日時などは、ゲームの画面上と次号のアルカディアにてお知らせしよう。また、この期間中にアルカディア独自の企画も考えているので、乞うご期待‼

今回発表された新システム「NESYS」によるアルカディア杯は、バトルギア3の開発時からNESYSシステムを活用するべく、始めからゲームに組み込まれている初めてのシステムとして企画され、実現に至ったもの。このネットワークを使った新しいシステムにより、新たなゲームの楽しみ方が今後模索されていくことになるだろう。

NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM

ガレージを持とう！

自分の車を持つには、大抵数十万から数百万かかるもの。複数なんてとてもとても。しかし、『バトギ3』では、いくつも一気に自分のものにできるぞ。



最初はお試し版！

既報どおり、ゲームで出したタイムは、携帯やインターネットでバトルギアネットにアクセスすると、順位を確認できる。また条件を絞って検索もできる。

ここで、タイトーからうれしいお知らせが！　しばらくは有料コンテンツ予定のものも、機能制限付きの「お試し版」として使用できることとなった！　じゃんじゃんアクセスし、『バトルギア3』を遊び尽くそう！



エントリーをしてパーツをゲットしたらドレスアップをしに行こう！

マイガレージを持とう！

エントリーキーで登録を済ませたら、インターネットで『バトルギア3』のホームページにアクセスして、自分のガレージを持つことができる！　方法は、エントリーしたキーに刻印されている「ID番号」と「エントリーネーム」と「使用車種」をパソコンから入力、送信して認証されること。けっこう簡単でしょう？

このマイガレージは、自分でいくつかキーを持っていた場合、その車たちを一つのガレージにまとめて置くことができる。いちいち個別のIDを入力しなくても、一度パスワードを登録すれば、どの車にもアクセスできるのだ。逆に、キー一つに対して一つ作れるので、もしキーを五つ持っていたら、五つのマイガレージを持つことも可能。

もしアルカディア杯すべてに参加を考えているなら、全部の参加車種を登録し、自分の実力をはかりながらレースに備えるのも良いだろう。





左はネットに表示される予定の、ドレスアップページの全貌。上の画面は、そのドレスアップ部分を抜き出して表示したもの。どのパーツが増えたのか、イメージとしてわかるようになっている。ゲットしたパーツを選んで装着することが可能だぞ！

パーツを入手したら装着しよう！

ゲームを走ると、タイムによってさまざまな車のパーツを入手することができる。このパーツ、携帯やインターネットで確認し、自分の車へ装着することができるのだ。

入手できるパーツは、フロントバンパー、サイドスカート、リアバンパー、ボンネット、リアウイング、ホイール、ミラーの七カ所。種類が多いので、本格的なドレスアップができる。各部所のパーツは複数あるので、自分好みの車に仕上げていくことが可能だぞ。

携帯はガレージ登録ができないが、携帯には携帯なりの利点がある。どこでもバトルギアネットに行けることを利用すれば、パーツをゲットしたら、その場で自車のドレスアップを行ない、次のレースでその車でアタックすることも可能となっているのだ。

また、熱心なゲーセンでは、プレイヤー用にパソコンを用意してくれる店も出てくるかも!?　ドレスアップした車は、ゲームを始める前にじっくり見ることができるので、前から、横から、後ろから自分の車の出来を確認するといいだろう！



上の画面は、自分のキーの認証入力画面。ゲームで使用している名前（エントリーネーム）と、キーに刻印されている英数字（ID番号）、使用車種を入力し、間違いないことが確認されれば、より豊富なコンテンツへの扉が開かれるのだ!!

バトルギアネット：http://www.battlegear.net/

するする の

全コースインプレッション

「超初級」から「超難級」まで全7コース一挙紹介！

超初級コース

CHOUSHOKYU COURSE

長さ：2593m
高さ：海抜13.0m
季節：6月（夏・晴れ）
タイム：20:00

単純明快なコースレイアウトの、超初級コース。ここでは、どこまで高い速度の領域へへ迫ることができるか挑むことになる。

長い直線は、ひたすらハンドルを真っすぐに固定してアクセルを踏み込み、その車での最高速度を目指す。

このコースの難しさは、スピードが乗ったところから、いかにコーナーに無駄な減速をせず進入し、加速して脱出できるか、というところ。減速のタイミング、バンクの使い方など、考えることは山のほどあるぞ！

B 後半のコーナーのインはバンクが無い！　ここの使い方には要注意だ！



A 前半のコーナーの方がやや大きい。その大きさの差も把握しておこう。

初級コース

SHOKYU COURSE

長さ：2169.0m
高さ：海抜13.0m
季節：八月（夏・晴れ）
タイム：5:00

コースのレイアウトを見ると、キツいコーナーが無く走りやすさを感じるが、実際は意外に難しかったりする。

それは、前半はコース幅が広いのだがバンクが付いていたり、切り通しで先が見えなくて切り返すタイミングが取れなかったりするからだ。コースの幅が狭い後半のコーナーでは、速度に注意しないと曲がりきれなかったりするところもある。

走り切ることは簡単だが、タイムを縮めていくと、奥の深さが見えてくるだろう！



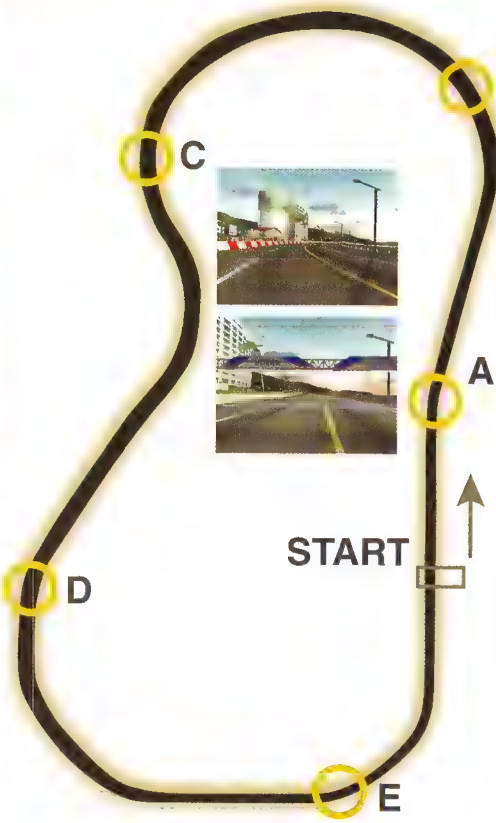
B バンクの付いたコーナーは、車にかかる力を感じて走ることが重要だ！



C 先が見えないところから切り返す！タイミングが命！　遅れると……。



D ここからコース幅が狭くなる！「アウトインアウト」を覚えていこう！





A ゆるいコーナーも油断せずに直線的に走り、速度の維持に努めたい！

超初級：コースの形は単純だが、コースの幅が変わるので、そこに注意して走るようにしたい。特に最終コーナー後のメインストレートのイン側の狭くなる部分に注意したい。
初級：前半は、コースの広さをしっかり把握したライン取り、後半は逆に、コースの狭さの中でのライン取りに注意しながら、いかに速度を維持するかを実践していきたい。

中級コース

CHU-KYU COURSE

長さ：1774.0m
高さ：33.5m
季節：4月（春・晴れ）
タイム：11:00



「長い直線」「S字コーナー」「ヘアピンコーナー」そして「高速コーナー」と、レースをする上で覚えなければならない要素を詰め込んだ、上級者養成コース的なコース。

この中級コースでは、コーナーへの進入時においての減速の手順であるとか、コーナーを抜ける際のラインを取り方とか、速く走るための技術を覚えていきたい。

中でも、コース中盤にあるきついコーナーでは、思いきった減速とコーナーを抜ける方法の一つであるドリフト走行を勉強したい。ここでは、サイドブレーキを使ってテールを振る方法でのドリフト走行もぜひ習得したいところ。





A 手前の中速コーナーからのラインの取り方で、次の左コーナーが決まる！



B 初めてのヘアピン！かなり手前から減速しないと、インに寄れない！



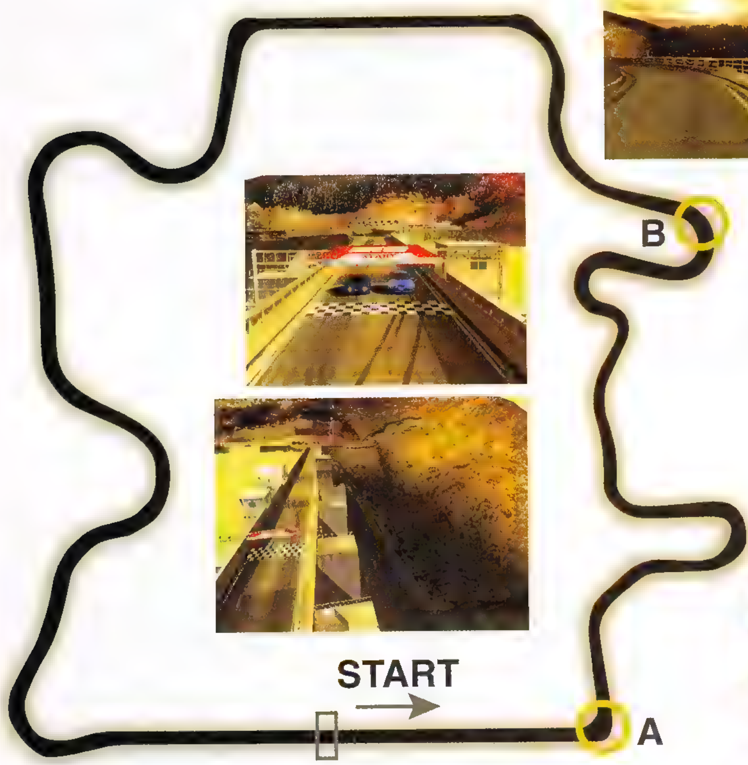
C 軽く左、右と曲がる最後のコーナー群では、ラインの勉強をしたい。

上級コース

JYO-KYU COURSE

長さ：2200.0m
高さ：30.0m
季節：10月（秋・晴れ）
タイム：18:00





このコースのレイアウトを見てみると、スタートと中盤に加速できる直線がある。そして、前半にはタイトなコーナーが連続、後半には中速コーナーが連続するという、盛りだくさんな展開となっている。

ここで習得するべきテクニックは二つ。直線での加速から、十分に減速してインを突くコーナー進入テクニックと、連続するコーナーでアクセルをコントロールをしてコーナーを抜けていく走り方を習得して、さらに上を目指したい。

また、アウトインアウトの走り方を実践しつつ、前後のコーナーとの兼ね合いで走る流れを作る、走行ライン構築の仕方も学んでいきたい。



B 十分に加速したところから一気に減速！　そして90度曲がるコーナーへ！



A 加速の暇がない連続コーナーへの対応を、このコースで覚えていきたい。

中級：S字コーナーやらヘアピンコーナーが気になるところだが、コース両サイドの未舗装路部分にも進入するライン取りも考えて、より速く走れる方法を身に付けよう。
上級：アクセル全開で走る部分と、ハーフアクセルで走る部分があるので、状況に合わせて走りにメリハリを付けられるようにし、ミスをなくしてタイムアップを目指していこう。

超上級コース

CHO-JYO-KYU COURSE

長さ：2164.0m
高さ：海抜28.0m
季節：11月（秋・くもり）
タイム：16:00

コースの幅がさらに狭くなって、かなり角度がキツいコーナーが出てくる超上級コース。

ここで問われるテクニックは、低速時におけるコーナリングテクニック。アウトインアウトという定番のコーナーの抜け方だけではなく、いかにドリフト走行を有効に使って、キツいコーナーを抜けていくかが重要なポイントになっていく。

そのドリフト走行だが、単純にテール（後部）を振って曲がっていくというだけではなく、曲がる時に車を真横（それ以上の場合も！）にして曲っていくテクニックを使えるかどうか。その成否がこのコース攻略を握ると言っても過言ではない。確実に身に着けていきたいところだ。





B コーナーを曲がりながら橋を渡る。インのキープが結構難しいところ。



A 単に橋を渡る部分なのだが、何せコース幅が狭いので切り返しが……。



D 最後の部分にもトラップ？ があるので、コースの暗記がやはり重要に！



C ここの前後はドリフト走行を駆使して抜けていく見せ場的なコーナーだ！

弩級コース

DOKYU COURSE

：470.0m
5月（・晴れ）
タイム：2:00

マップ、記憶によりコースの形が分かっていても、そうそう簡単に走らせてくれないところがこれから始まる「弩」の付くコースの特徴。

ヘアピンのようなタイトなコーナーが多いのも、コースを難しくしている部分。しかも、加速できる直線部分も多いのが落とし穴。ハイスピードでキツいコーナーへ進入する際に、速度を落としきれなくて曲がれなくなる部分も多いというのも、このコースの完走を阻む大きな要因になっているのだ。

速く走ろうとしてついついアクセルを踏み込み過ぎてしまい、減速が間に合わなくてインを突けない。このミスをいかに減らし、タイムロスをいかに抑えていけるかが、このコースの攻略となるぞ。



D 終盤のコーナーはキツくなさそうだが、結構タイト！ 油断しないこと。











C ヘアピンコーナーが連続！ 早め早めの減速＆切り込みで対応したい！



B ここのコーナーの進入はかなり恐い！ 思いきって減速を早めたいところ。

A 調子づいて加速すると、ここで曲がれないミスを犯す！



超上級：コース幅が狭くストレートが少ないので、まずはぶつからずに走れるようになることが目標。その上でドリフト走行でコーナーを抜けていく手段を身につけていきたい。
弩級①：バトルギアシリーズをやってきたプレイヤーには説明の必要が無いコース。しばらくやっていなくても、きっと体が覚えているはずなので、超上級よりも優しいかも？



コース名の通りに「超」弩級の難しさのコース！

この難しさはもう挑戦してもらうしかないが、前作でこのクラスのコースをやってきているプレイヤーであれば、1コインでの完走クリアはそれほど難しくはないと思われる。

このコースを難しくしているのは、キツいコーナーが多く存在するのも原因の一つではあるが、コース前半、それまでのコースには無い、狭いコース幅に難度のキモがあるといえる。

速く走りたい気持ちを抑えきれずに、ちょっとでもアクセルを踏み込み過ぎると曲がれなくなる！　このジレンマに勝てるかどうかが、このコース攻略の足掛かりとなるはずだ。





A 前半からテンションを上げてかからないと、ミスを積み重ねることに！



B ところどころに息抜き的にゆるいコーナーも。加速し過ぎに要注意！



C キツいとわかるヘアピンコーナーの方が、ある意味楽と感じるかも。



D 加速した先には必ずきついコーナーが！ここでのミスが大きく響くぞ！



E 後半部分に入ると中速コーナーが多くなる。コース幅を有効に使いたい。



F 中速コーナーが連続する最後の部分。緊張が切れないようにしたいところだ。





みうと松桐坊主のバトルギアの穴（フシ）

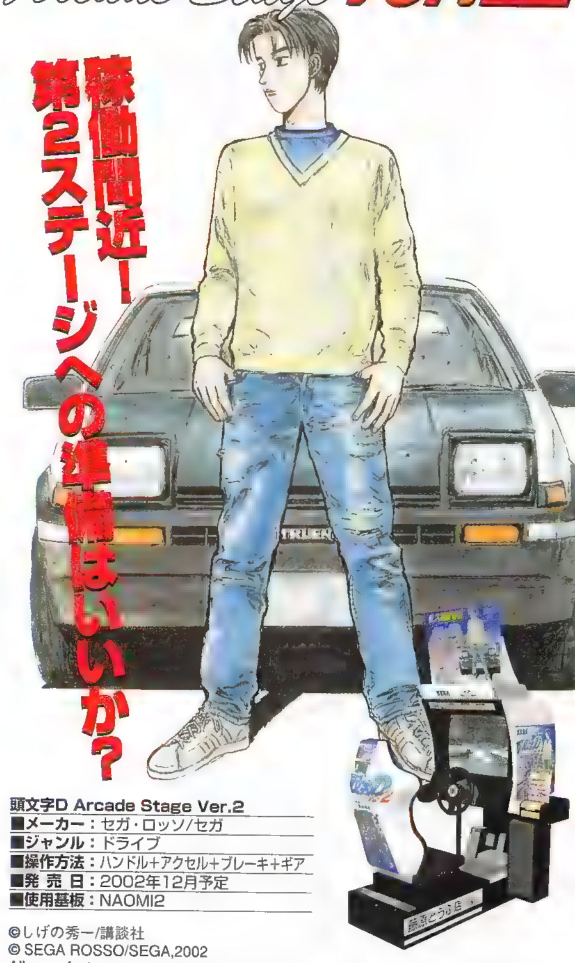
する　「バトルギア3」の魅力を伝える、何かいい企画はありませんかねえ？
松桐　う～ん、「虎の穴」じゃないけど、初心者を特訓する企画っていうのはどうです？
みう　こんなマニアしかいない会社にそんな人材、いるわけないじゃないですか。
する・松桐　あっ!!
みう　な、何ですか？　私の顔に何かついてます？
松桐　カラスの足跡が……い やそうじゃなく。たしかみうちゃん、ペーパードライバーだったよね？
みう　「たしか」じゃなくて、そのものですけど。しかもゴールド免許。
松桐　うっしゃあ！　みうを一人前のバトルギア侍じゃなくってバトルギアドライバーに仕立てあげよう。
みう　え、今からですか？　私が練習するからエントリーキーくださいって言った時にはくれなかったのに、それなのに――（涙）。
松桐　あの時は納期直前で、テンパってたの！　アメあげるさかい、機嫌直して「バトルギアの星」を目指そっ!!
みう　…分かりました。私もタイトー社員のはしくれ。自分の宣伝するゲームができないでは、一人前とはいえないですね。頑張ります！
松桐　（よっしゃダマせた！）
みう　何かおっしゃいました？
松桐　ううん全然。それじゃあ、このエントリーキーをさずけるので、最初に目指すは「称号ゲット」だ！
みう　「称号」って、どうやってゲットするんですか？
松桐　エントリーキーを使って、ノーマルレースをプレイするのだ！　そのレースで一位を取れば、敵車のレベルに応じた「級」「称号」をゲットできるんだ！　分かったら早速、筐体へGO！
みう　ハイッ！　……ところで、車ってどうやったら走るんですか？
松桐　ぎゃふん。



超弩級：「弩」に「超」が付くのだから、レベルは半端では無い！　実際に走ると実感できるが、序盤のコースの幅の狭さは、かなりのテクニックを要する。いかに速く走るか。でもぶつかるわけには……。このメンタルな部分も克服していかないとクリアは見えてこないぞ！

頭文字(イニシャル)D Arcade Stage Ver.2

稼働間近！第2ステージへの準備はいいか？

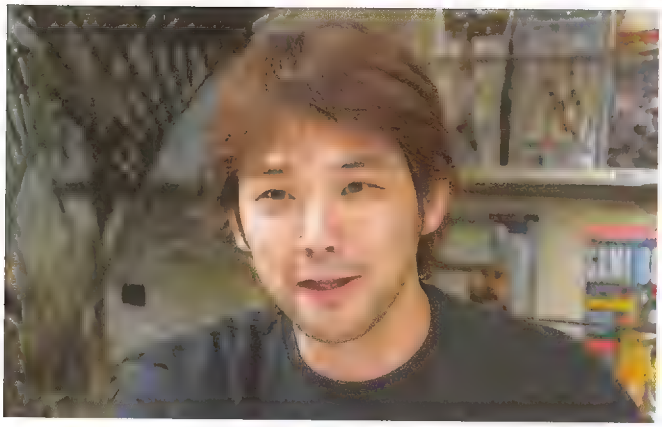


頭文字D Arcade Stage Ver.2
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2002年12月予定
■使用基板：NAOMI2

『頭文字D アーケードステージ Ver.2』稼働間近！というわけで、今回は本作の生みの親でもある新井プロデューサーに緊急インタビューを敢行。読者プレゼントをゲットすべく、バトルも挑んできたぞ！

Text：キャサ夫

『頭文字D』の世界を余すところ無く再現！ 新井プロデューサーにその自信のほどをうかがった!!



新井 インタビュー開幕から、逆にこちらからお聞きしたいんですけど、プレイしてみた手応えはどうでしたか？ 感想を聞かせてください！

キャサ夫(以下キャ) うおっ、マジっすか!? え〜と、前作をプレイしていたときに、乱入対戦ができるようになればいいなと思っていたんですけど、それが実現されているところがいい感じですね。後は、天候のバリエーションとして、「雨」が増えているところもうれしいですね。

新井 以前から「雨」はやりたかったんですよね。前作では時間の都合で処理落ちを解決できず、泣く泣く省いたんですが……。雨が降っていることによって、コースが違う感じになるじゃないですか？ 雨の秋名と晴れの秋名では全然違ったりして、「俺は雨の秋名が得意なんだよね」みたいな人が出てくれば面白いかなと思って(笑)。それで今回は絶対に入れようと思ってました。

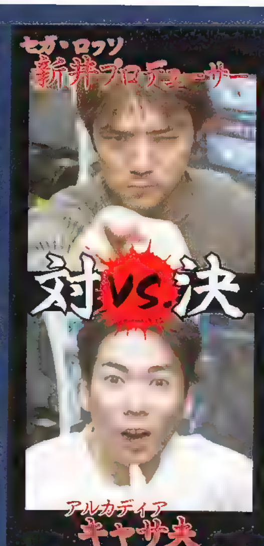
キャ あっ、何かそれ原作っぽいですね(笑)。その原作にギリギリまで近付けたゲーム内容が、人気の秘密なんでしょうか……。

新井 どうもありがとうございます(笑)。前作は人気が予想以上にあったんで、こちらもビックリしたんですよ。それで、『Ver.2』はどうイジろうかな〜って、思ってたんです。

キャ 2作目ともなると、ヘタなことができない……？

新井 結構ビビリ入っちゃいますよ。前作は「好きなことやっちゃえ〜」って感じでしたからね(笑)。幸い今回は、プレイヤーの方、ゲームセンターの店長、同業者の方……と、いろんな方からさまざま意見をいただき、参考にさせてもらってます。みなさんの期待感が高くて心配でもあったんですけど、現在やっと最後の仕上げに取りかかってる段階ですね。

『Ver.2』発売記念イベント(編集部で勝手に決めた)として、対決企画発動！ 筆者キャサ夫が、新井プロデューサーに読者プレゼントをかけたバトルを挑んできたぞ!! バトルの舞台に選ばれたのは、本作から追加された「赤城」と「いろは坂」というハードな2コース。リアルでもランエボを乗りこなし、走りの道を追求する新井氏。それに対し、リアルでは実用的なレガシィ(スバル)でヌルめに走るキャサ夫。果たして、その勝負の結果はいかに……。



宿命の戦いが今ここに始まる！



プロジェクトK Ver.2

キャサ夫のインプレッション



発売直前、一足先にセガ・ロッソさんへお邪魔して『Ver.2』をプレイ！ そして、新井さんとのバトルを体験。しかも、いろは坂の雨。こりゃもう大変だ〜、ってくらい難しいコースでした。本作はバトルでもポイントが加算されるので、より一層白熱したバトルが展開されること間違い無し！ あ、そうそう。マシンの調整が前作よりもシビアになっていたのも印象的だったな。

D事典 『頭文字D Arcade Stage』オフィシャルサイト http://www.segarosso.com/INITIALD/

キャ　僕は前作でずっと86を使っていたんですけど、「性能が良過ぎる。これ86じゃない！」みたいな部分ってあったじゃないですか。だけど、先ほどプレイさせてもらったときに「遅っ!? 86っぽいね～これ」って感じたんですよ。やはり、それぞれのマシンの走行性能には、手が加えられているんですか？

新井　そうですね。本来ならば、86がFDに勝つなんて絶対にあり得ない話じゃないですか。でも、「とりあえず主人公のマシンが遅いんじゃ、話にならないんじゃないか?」ということになりまして……。前作ではああいった調整になったんですよ。だけど、速くしたら速くしたで文句を言う人も居るわけで……(笑)。

キャ　大変だなぁ……(笑)。

新井　そんなこんなで、『Ver.2』の車種性能の調整は苦労しています。なるべく凸凹が無いようにはしているんですけど、正直まだ僕ら(開発側)でも走り込みが足らない状況なんですよね。だから、現段階ではどのマシンが速いかは分からないですね。

キャ　マシンのバランス調整などはまだ完璧な状態ではないんですね?

新井　そうですね。でも、もうそろそろ完全に調整が取れると思います。前作では特にFDがどのコースでも速かったと思うんですが、本作ではそういったことが無いように調整しているんです。原作みたいに、例えば86だったら秋名の下りが得意とか、ランエボ軍団だったらいろは坂が得意だったりとか、原作を読んでいる方が納得できるような走行性能にしたいなと思ってます。

キャ　だとしたら、前作よりもさらに原作ファンの人に受け入れられやすいんじゃないですか?

新井　そうだといいな～とは思っているんですけどね。原作が原作だけに皆さん思い入れが強いので……(笑)。

キャ　そういえば、9月にあったAMショーでの人気もスゴかったですよね。僕はプレス受け付けから開場10分前に入場して1回だけプレイしたんですけど、10時ジャストになった瞬間にお客さんがみんな走ってセガブースのイニDまでGO！　みたいな(笑)。みんな全力でしたからね。

新井　僕もビックリしましたよ。「走ったら危ないから気を付けて！」みたいな(笑)。いや、それにしてもあの光景は非常にうれしいことですね。そういえば、AMショーで思い出したんですけど、『バトルギア3』には驚きましたね。正直、あのカギと筐体は羨ましいですよ。サイドブレーキもありましたし……。

キャ　確かに。あのカギは雰囲気があっていい感じですね。

新井　AMショーの会場で見ていた感じ、みなさんストラップとか、腰にジャラジャラとぶら下げてたりするんですよね。かっこいいな、あれ。

キャ　では、3作目でぜひ(笑)。

新井　そうですね(笑)。でも、そうすると筐体から変更しなきゃならないから……大変ですね(苦笑)。

キャ　ところで、『Ver.2』を作ってみた満足度はどんな感じですか?

新井　満足度はかなりありますね。みなさん気が早くて、「3作目はどうすんの?」みたいな質問も既にありますが、「3作目のアイデアは何も無いよ～!」ってくらい、『Ver.2』には力を入れました。

キャ　前作でやり残したことは詰め込んだ……といったところですか?

新井　そうですね。やはり、できるだけ原作に近付けた状態のものを作りたかったので、コースも赤城といろは坂を追加しましたし、いろは坂ではご存じの「インのイン」などもできる……かも知れません(笑)。原作に登場する車も大体入ってますよ。

キャ　もの凄いマニアックなキャラも出てきますよね。例えば、東京から来た二人とか(笑)。

新井　あれは個人的に入れたかったんですよね。まさにいじり甲斐のあるキャラだったので(笑)。あのキャラはAMショーのときも意外に好評で、みなさんクスクス笑いながらプレイしていた様子でしたよ。

キャ　そうですか。こうして考えると、『Ver.2』はホントにマニアも納得の出来になっているようですね。

新井　やはり、最後までプレイしてくれるのはマニアの方たちですからね。もちろん、一般向けにゲームは作ってます。でも、マニアが納得するゲーム内容でなければ、長く遊んでいただけませんからね。

キャ　なるほど。それでは、今の一言を締めの言葉とさせていただきましょう。本日はお忙しい中ありがとうございました。



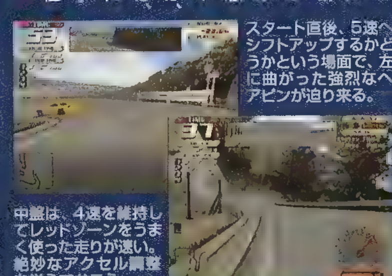
株式会社セガ・ロッソ　プロデューサー

新井 健二
Kenji Arai

前作『頭文字D アーケードステージ』、本作『頭文字D アーケードステージ Ver.2』と、本シリーズの開発を指揮。『頭文字D アーケードステージ』オフィシャルホームページでは、氏のコラムが読めるぞ！

赤城

バトルは下りで勝負。スタート直後、強烈なヘアピンが右→左と連続する部分が赤城の難所。中盤からゴールにかけては、ライン取り次第ではほぼアクセルを全開にした状態で曲がれるような感じのコースとなっている。感覚的には、碓氷に近いだろうか。結果は、2本のバトルを行なった末に筆者の勝利。86を捨てて、小回りの利くFD(高橋啓介仕様)を選択したのが勝因か。

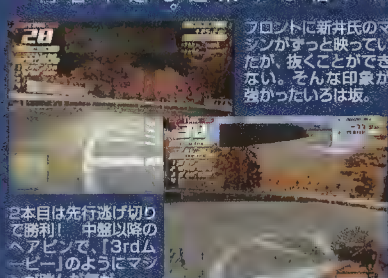


スタート直後、5速へシフトアップするかどうかという場面で、左に曲がった強烈なヘアピンが迫り来る。

中盤は、4速を維持してレッドゾーンをうまく使った走りが速い。絶妙なアクセル調整を覚えておこう。

いろは坂

続くバトルの舞台は日光いろは坂。一方通行となっているいろは坂は、それだけ道幅が狭く、つづら折れに曲がるヘアピンが続くハードなコース。短い直線でスピードを乗せるために、ヘアピンでは速いコーナリングが求められる。2本のバトルの結果、一度走ったところは忘れないのがキャサ夫！(笑)　1本目は筆者が負けたものの、2本目で何とか勝つことができた。



フロントに新井氏のマシンがずっと映っていたが、抜くことができない。そんな印象が強かったいろは坂。

2本目は先行逃げ切りで勝利！　中盤以降のヘアピンで、「3rdムービー」のようにマシンが跳んだ気が

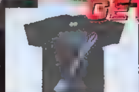
勝利!!





というわけで、4本のバトルの結果、3勝1敗でアルカディアの勝利！ 読者プレゼントをゲットすることができたぞ!!

プレゼントGET!!

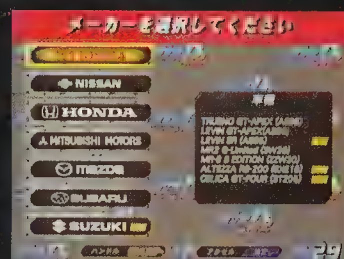


プレゼントは、オリジナルネックストラップとTシャツ！欲しい人は欄外を見てね!!

D事典　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンタープレイン アルカディア編集部 頭文字Dプレゼント係

原作ファンも思わずうなる車種が追加！
新車種紹介

原作に登場していた、あんな車やこんな車が続々登場！　86に乗って藤原拓海を演じるのもいいけど、そこをあえて個性を強くするために乗り換えるのもいいんじゃないかな？　というわけで、『Ver.2』で新登場する4メーカー7車種を一挙紹介!!



TOYOTA
CELICA GT-FOUR (ST205)



パーフェクトともいえる性能を備えているセリカ。どちらかといえばダート寄り。

ラリーカーとしても有名なトヨタの4WDスポーツカー。原作を思い出してみると、実[illegible]としたら茂木なつきをさらったアイツの車…。

TOYOTA
ALTEZZA RS-200 (SXE10)



GT日本選手権でも[illegible]戦している。その力は峠でも健在か!?

ドライバー秋山延彦が乗っていたアルテッツァが新車種として登場。コンパクトなボ[illegible]を持ち備えた駆動形式がFRの車だ。

TOYOTA
LEVIN SR (AE85)



どんな車でも[illegible]れば、その[illegible]が最高に[illegible]見えることもある（笑）。

見た目は86。しかし、その中身は非力なAE85エンジン。[illegible]って言ってし[illegible]の車。ゲーム内ではドッカンターボ仕様……かも？

NISSAN
SILVIA Q's (S14)



駆動方式はシルビアの伝統を守ったFR。S13に比べて、やや重量があるのが特徴。

レッドサンズのホープ、レインロードを得意とする中村賢太が搭乗する車。キューズ仕様なのがちょっとマニアックな[illegible]。

SUZUKI
Cappucino (EA11R)



拓海とのバトルに備え、徹底的にカプチーノに調整を合わせた坂本。しかし[illegible]

つい最近、原作のバトルに登場した軽自動車がこのカプチーノ。パワーこそ無いが、超軽量ボディから繰り出されるコーナリングは驚異的。

MAZDA
ROADSTER S Special (NA6c)



末次トオル操るロードスター。マツダがRX-7と共に誇るスポーツタイプの車だ。

原作でのバトルでは、見事に溝にタイヤを取られて大破してしまったロードスター。これ、ノンターボ軽量ボディの[illegible]。

MAZDA
RX-7 SPIRIT R TYPE A (FD3S)



マツダの超傑作であるFD3S。パワーバランスの取れた、高性能なマシンだ。

マツダのロータリーエンジンを搭載。コンパクトなボディ、[illegible]には[illegible]なバランス。高橋啓介にベタ惚れな岩瀬恭子の車は、これの一型。

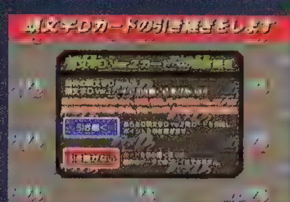


カード引き継ぎに関する続報！

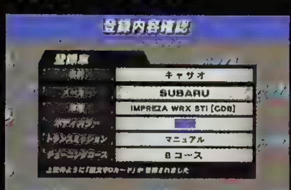
前号でもお伝えしたが、前作で使用していたカードは、『Ver.2』に引き継ぎ可能。手順は、下で紹介している通り。コインを投入してスタートボタンを押したら、まず乱入受け付けの可否を選択。その後に前作のカードを挿入しよう。引き継ぎ画面が表示されたら、「引き継ぎ」を選択。これで、前作のデータを引き継いだ形で『Ver.2』を楽しむことができるぞ。

引き継がれる内容については左のカコミを参照してほしい。念のため一言付け加えておくと、ポイントに関しては、前作の数値がそのまま引き継がれる。しかし、パーツがすべてノーマルに戻っているので注意。引き継がれたポイントに応じて、その後プレイするたびに追加されるようになっているぞ。なお、パーツ装着コースの変更も可能になっていることも覚えておこう。

1. コイン投入・スタート
2. 乱入受け付け選択
3. 前作カード挿入
4. 引き継ぎ画面
5. 前作カード排出
6. 引き継ぎ内容確認
7. ゲームモード選択へ


前作のカードを挿入して、引き継ぎを断ることも一応可能。普通引き継ぐと思うけど。

前作→Ver.2への引継内容



カード引き継ぎ時に、前作から『Ver.2』へ継承される内容は下にまとめてある通り。本作では文太に挑戦するときにポイントの増減があるため、引き継ぎを行なったプレイヤーは多少有利かもしれない。

引き継がれる内容

ポ[illegible]ト、車種、名前、パーツ装着コース
ミッション(AT／MT)

引き継がれない内容

チ[illegible]ーニング[illegible]戻るが、引き継がれたポイントに応じてチューニングされていく)、タイム、[illegible]戦成績、公[illegible]進行具合

世紀の最強格闘、ここに降臨!!

新キャラ三人の2Pカラーを一足先に大公開!!

[illegible]によってコスチューム[illegible]。「CFAS」も例外では[illegible]、新キャラ三人の2Pカラーは、1P[illegible]イメージのコスチュームやカラーリング[illegible]。ワイルドな[illegible]や、バイカーテイストが入った[illegible]なイングリッドもいいよな！ ほかのキャラの2P[illegible]デザインも楽しみ!?





Text / [illegible]カプコン組

歴代人気キャラが一堂に会し、ドラマティックバトルを繰り広げる『カプコン ファイティング オールスターズ』!! カプコンならではの3D格闘を追及するため、現在鋭意開発中の本作。今月はオリジナルキャラ三人の2Pモデリングに加え、話題沸騰のファンページも掲載！

カプコン ファイティング オールスターズ
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：未定
■発 売 日：来春予定
■使用基板：SYSTEM246

FESTA!! CAPCOM

カプコンファンの希望の星、「CFAS」に寄せられる読者の期待を一身に背負い、いよいよ発進した"FESTA!! CAPCOM"。応援、よろしくね!!

求む！地獄の狩人

「カプコン ファイティング オールスターズ」のストーリーを読んで思った。ハガーって市長なんだよね。じゃ[illegible]賞金とかハガーからもらえるの？ [illegible]ちに生まれた一つの妄想……ずばり隠しキャラに「バレッタ」[illegible]。

「バレッタってあれよ、愛の狩人さんよ？」つまりは3D格闘で[illegible]しくのかわいい声(必殺技中含む)で素敵にマシンガンを乱射してくれないだろうか？

私的にはスーパーアーツにアップルフォーユーとクールハンティングを起用し、特殊コマンドでセイヴァーのときの犬(名前ってあるの？)を[illegible]。

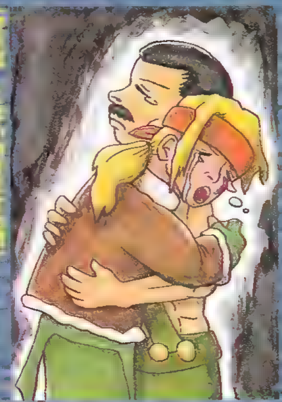
エンディングはハガーからボったくろうとして、2回転投げをモロにくらっている[illegible]……、どうですか？ カプコンさん!!

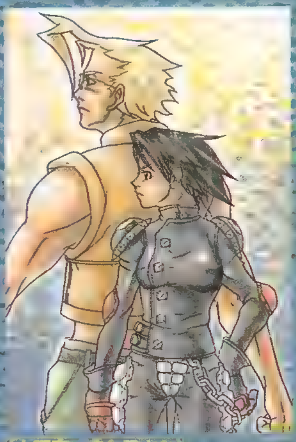
[illegible]いです!! ぜひバレッタの起用を～(でも、多分これが載るころには全キャラそろっているんだろうなぁ～)。

[illegible]



(千葉県 菅沼沙耶さん)





(大阪府 タムラさん)
☆初顔合わせが続々登場する本作。今まで味わうことのできなかった、白熱の[illegible]が見られるぞ！ 今からS席予約必至だね!!



(東京都 KEI君)
☆「CFAS」の看板キャラになりそうな彼女。実際に使ってみれば、キャラのイメージが180度変わること請け合いです(笑禁止)。

CFAS事典 今月から本格連載開始の"FESTA!! CAPCOM"ですが、当コーナーでは皆さんの熱い応援ハガキを待ってるぜ！ 「CFAS」登場キャラのカラーイラストはもちろん、続編に出してほしい心のカプコンスター(気が早いですが)や、今回採用しているショート文章投稿、'CFAS'川柳などなど、どんどん投稿して下さいネ！ 宛先はP201の募集要項を参考してくれよな!!

pop'n music 9
■メーカー：
■ジャンル：
■操作方法：
■発 売 日：
■使用基板：

Text：閃屋

ポップンキャラと友達に！ ポップンフレンド新登場!!

pop'n music 9

©1998 2002 KONAMI ™





みんなのポップン情報♪　今月は驚きのシステム、ポップンフレンドについての最新情報をバッチリお伝えしちゃいまーす！　これさえ読めば、フレンドが急に現れても、慌てることなくすんなり遊べるよ。

「e-AMUSEMENT」おさらいだよ

ポップンもめでたくオンライン化！　ということで、先月号では早速スクープ情報をお届けしたよね。日本中のゲームセンターをつなぐe-AMUSEMENT対応となったおかげで、全国各地のプレイヤーとランキングを比較したり、ポップンニュースやキャンペーン企画の案内など、さまざまな情報を筐体からゲットできちゃうという、夢のようなシステム。でも、まだまだそれだけじゃない！　今月号では、もっとスペシャルで夢のような情報を、先取りでお届けしちゃうよ。「ポップン9」店に入ったら、すぐに役立つ情報ばかりなので、ここでしっかり予習しておこう！



e-AMUSEMENT対応のお店はこのタペストリーが目印！

それはそうと、ちょっと目立つ、いかした感じのこのタペストリー。プレゼント？　いや、違うのです。ポップン9が全国のお店に並ぶのと同時に、このタペストリーが掲げられるお店もたくさんあるでしょう。何を隠そう、このタペストリーは、ポップン筐体がe-AMUSEMENTに対応しているという目印なのだ。オンライン対応ならではの要素をすべて遊び尽くそうと思っているなら、このタペストリーのあるお店を探せー！



このタペストリーを目指して突撃!!

カードデザインてんこ盛り

前回と合わせて、20種類もあるカードデザインを、一挙に公開しちゃうよ。みんなのマイデータを登録する大切なカード。全部見て、今からお気に入りを探しておこう！





楽しさ かわいさ 120% ポップンフレンド その内容を大公開!!

さてさて、お待ちかねのポップンフレンド、いよいよその内容に迫っちゃおう！ フレンドの実体とは、実に驚くべきものだったのだ！ みんなポップンキャラと友達になりたいよね？ カードとフレンドの関係もバッチリ紹介しているよ!!

わっ！ これがポップンフレンド？



カードを挿して普通に遊んでいたら、こんなふうにフレンドが登場するよ。ついにこのときがやって来たー！おちついて、まずは挨拶から。Hello!!

フレンドが登場すると、まずゲーム中のガイドキャラクターが変化するよ。通常はミミとニャミがガイドを努めているところを、やってきたフレンドが代わりにガイドをしてくれるんだ。一目で分かるよね。登場したら、「いらっしゃーい！」と、ひとまず挨拶～。

ゲーム画面にも変化が起きるから、それを見てフレンドの到来をじっくりかみしめてね。あ、でも演奏画面だから、演奏もしっかりね。

キャラクターの特徴をつかもう

キャラクターたちは、キュートさアリ、わびさびアリ、たまには毒もあり。みんなおちゃめな個性を持っているんだ。キャラとの付き合い方によって、出現する隠し要素にも変化が現れるし、滞在時間にも変化が生じるんだ。

中には気まぐれなキャラクターもいるから、キャラごとの特徴と性格をつかんで、うまく付き合おう。そうすれば、たくさんのおまけ要素が遊べるかも。でもなにより、ポップンキャラと、もっと仲良くできるのがいいよね！

キミの磁気カードに ポップンキャラが宿る！

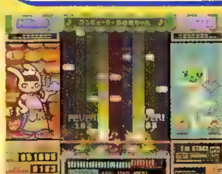
キミがカードを買って、e-AMUSEMENT対応のお店で、カードを挿してポップン9を遊ぶ。すると……その磁気カードに、ポップンキャラが宿ることがあのだ！ ポップンキャラが宿るってどういうこと？ それは、画面の中にキャラクターが遊びに来ると考えればいいかな。使用しているカード自体に宿るので、そのカードに滞在している間は、同じカードを挿せば、フレンドとまた会えるんだ。ホントにポップンキャラと友達になれるんだ。全部のポップンキャラと友達になれるかな？

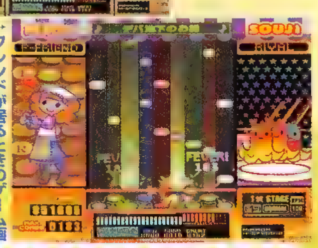
すべてのカギは磁気カード

キャラクターが磁気カードに宿るってことは、さっき説明した通り。フレンドによるおまけ要素(隠し曲、譜面、キャラ、オジャマなど)の先行解禁も、このカードがカギになってくる。でも実は、カードの種類よって、キャラクターの出現する頻度や、出現するおまけ要素の内容が変わってくるんだ。磁気カードは、それ自体が重要な役割を持っているんだね。ほかには、前号で紹介した、パスワードの自動保存とインターネットランキングの登録簡略化、選択したプレイオプションや使用キャラクターの記憶など、さまざまな側面を持ち合わせている。

この磁気カード、デザインがいっぱいあるだけじゃない！ っていうこと、分かってもらえたよね？ いっぱい集めて得して、めいいっぱい楽しもう！

キミだけに存在するフレンド

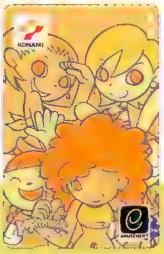

←通常のゲーム画面。おしゃれな感じの色使いでポップンらしさがたくさん出ているよね。



→フレンドが居るときのゲーム画面。見てすぐ違いがわかるよね。フレンドが男性か女性かによって、色合いが変わるよ。

ポップンキャラクターは、世界中でたった一人だけしかいない唯一の存在。つまり、キミのカードに現れている間は、同じキャラが別の誰かのところに現れることは決してないんだ！

キミのために、キミのカードに宿ったポップンキャラは、その期間中、キミの友達でありパートナーだよ。さらに、おまけ要素も持ってきてくれる頼もしいフレンド。すごいことだよね。ポップンキャラが来てくれたら、大事にしようね。











気になる新曲も大公開！

今月も、新曲の中から紹介できる楽曲をちょこっとだけ紹介しちゃいます。豊富なジャンルに豪華なアーティスト群、期待に胸を膨らませて……もうちょっとの辛抱。早く、早く!!

ジャンル	曲名	アーティスト
ミーシャ	Requiem	St,Naya¯n
大河ドラマ	雪の華	NAYA¯N交響楽団
俺POP	垂直OK！	Jimmy Weckl feat. 岩志太郎
ガールズロック	☆shining☆	りゆ&のりあ
パストラル	森の鼓動	N.A.R.D.
チルドレンポップ	twinkle song	Oh,la,la！
コサック	ロシアのおみやげ	Next file feat. Mercey
モッズ	2tone	Love And Zest
フレンチポッサ	COQUETTE	SAKURAI yasushi feat. SAORI
デパファンク	デパ地下のお話	good-cool feat. すわひでお改めSchool
009	誰がために	竹内 浩明
A.I.おばあちゃん	コンピューターおばあちゃん	V.C.O. featuring Alt
ハイソ	IN THE MOOD	
ヒップロック2	男々道	Des-Row・組
ハイパンク	cobalt	Des-ROW・組スペシアル
昭和ブギウギ	ラブラブブギウギ♡	亜熱帯マジ-SKA爆弾feat.MAKI
チョコポップ	GOODBYE CHOCOLATE KISS	Lab Pop Orange
ウィンターダンス	White Eve	Sana
バイオミラクル	ぼくってウパ？	Mr.T
サイバーロカビリー	ダイナミック！アトミック！スペース・カウ・ボーイズ&ガールズ	新堂敦士
キャロル	Filament Circus	パーキッツ
タブランベース	ナタラディーン	Q-MEX
ダークネス2	禁じられた契約	フレディ波多江とエレハモニカ





HAYATO



MEBAE



TSURARA



Poet



FORCE

旧曲（復活曲）は？

[illegible]

本誌ライター
[illegible]

先日「ポップン3」を久々にやりました。ダンスポップやユーロダンスなど、ダンス系の曲が心に響く～！　そんな私のために、DDR楽曲からダンサブルな曲をぜひ！（旧曲の話じゃないじゃん）

本誌ライター
[illegible]

「ポップンステージ」&「3」世代の私としては、ぜひとも「un-Balance」や「Let me feel so high」などをバチコーンと収録してほしいです。ていうか収録されてないと引きこもります。

[illegible]
あっくん

私的シリーズナンバー１の曲「どうなっちゃったって」は確実に収録してほしいです。あとは、「魔法の扉」。「Homesick Pt.2&3」はフルコーラス希望。収録されてないときは……自分で歌います。

ポップンアーティスト
Sana さん

何だろう。一番歌詞を付けにくかった「Take me to...」かなあ。「SANA MOLETTE NE ENTE」は歌詞が意味深だし。「birds」は歌ってて気持ちよかったです。うーん、うーん、すいません。

ポップンアーティスト
新堂敦士 さん

やっぱ「君を壊したい」かな。アッシュが出て、俺っぽくて。あれでいろんな人に出会えたから思い入れありますわー。新しい人がやるもよし、当時を思い出すもよし。ぜひ聴いてみてください。入ってたら。

[illegible]



しっかり覚えて!! ポップン9新要素

今回メインでお伝えした新要素のほかにも、新しいモードやメッセージ配信、インターネットランキングなどで、パワーアップしたポップン9。もう一つ、すごく気になる情報をゲットしたよ！

メッセージ配信

携帯電話の「コナミDX」に加入していると、インターネットランキングの状況やポップンミュージックに関するニュース、キャンペーン企画の情報などのメッセージが、ゲームセンターに居ながらにして、いろんな最新情報を得られるのがウリ。家に帰ってインターネットにアクセスする必要もなく、お店で情報収集ができるよ！

インターネットランキング

インターネットランキングも大幅にパワーアップ。今までは、エキスパートモードをプレイし、プレイ終了時に表示されたパスワードと名前をインターネット経由で登録するしか方法が無かった。しかし今回は、磁気カードをe-AMUSEMENT対応の筐体に挿してプレイするだけで、面倒な登録を代わりにやってくれるんだ！

最新情報！ 戦え！　ギャンブラーZ

―ナゾにつつまれた新要素―

むむーっ！　謎めいた新要素の情報をキャッチしてしまったのだ！　上のタイトルから想像するに、やはり神風トオルとワルドックに関係してるんですかっ!?　おじいちゃんの作った無敵ロボですかっ!?　そしてトオルはまだ未成年ですかっ!?　次号に期待！

OSUSUME MODE（オススメモード）

今作に新しく加わったモードが、この「オススメモード」。ゲームをプレイする前に、心理テストのような短い質問いくつかに答えていくという、今までに無かった一風変わったモード。

プレイヤーの回答結果によって、プレイする楽曲を筐体が自動で選択してくれちゃうのだ。そして、プレイの腕前によって選ばれる楽曲が変わってくる。ノーマルモードと同じく最低2ステージは遊べる保証があるから、初心者の人にオススメしたい、まさにオススメモードがこれなのだ。「ポップンをこれから始めてみたいんだけど、どの曲からやったらいいのか分からない……」と嘆いているそこのキミ！　オススメモードでしっかり基本を学んで、楽しいポップンライフもすぐ目の前！



抽選でステキなプレゼントが当たるよ!!



プレゼントの内容：カップ／手ぬぐい／提灯／コースター／ストラップ／ステッカーの6点セットを3名さまに。そして、ステッカーを50名さまにプレゼント！

シリーズもついに9作目を迎えるポップンミュージック。ここで、これまでのシリーズすべてを対象に、収録された楽曲&登場キャラクターの人気投票を行なっちゃうよ！

あなたがお気に入りのポップンキャラの名前とお気に入り楽曲のタイトル（どちらもトップ3を明記してください）を書いて、奮って応募してね。今回集計分に応募してくれた人の中から、抽選で豪華プレゼントが当たるよ！

第一回応募の締め切りは12月10日。ちょっと早めだけど忘れないで応募してね。集計の結果は毎月このコーナーで発表し、今後数カ月間毎月開催するからお楽しみに。

●応募のルール●

・対象：業務用ポップンシリーズ全作品のキャラクターと楽曲（家庭用は対象外）。

・毎月一人一回投票権があるよ。キャラ部門と楽曲部門は別扱いだから、ハガキ一通で両部門への投票はOKなんだ。

ポップンシリーズ楽曲&キャラクター人気投票開催!!

楽曲やキャラクターの数が膨大なポップンシリーズ。そんなポップンに対するみんなの本音をこっそり教えてね。



次回予告

今回のポップン、いかがだったでしょうか？ [illegible]、今回のポップン9は、[illegible]人気投票の[illegible]もドドドっと掲載しちゃうので、お楽しみに！

募集要項はこちら

・応募には、必ず巻末にある本誌「アンケートハガキ」の自由欄を使ってください。
・ハガキに、「好きな楽曲」、「好きなキャラクター」をそれぞれベスト3まで書いてください（それぞれの収録作品や好きな理由も書いてくれるとうれしいな）。
・好きな楽曲、好きなキャラクターはそれぞれ別部門ですが、アンケートハガキ1枚で両部門への投票も可能です。
・ポップングッズをご希望の場合、欲しいプレゼント番号は「4」と書いてください。

第1回締め切りは 12月10日 当日消印有効



お気に入りのキャラで頂点を目指せ！

THE KING OF FIGHTERS 2002

発売から2カ月弱が経過し、新生「KOF」にもなじんできたころか。今月は隠しキャラの「クローン京（KUSANAGI）」使用法と、未公開のMAX2を掲載。これで体勢は万全、後は腕を磨くだけだ！

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方	前転
緊急回避・後方	後転
吹っ飛ばし攻撃	C+D
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ

また、コマンド表にある「・」は、その前後のボタン（レバー）を順に入力することを表します。

IMPRESSION

連続技のそう快感が魅力の「KOF」。大抵はシンプルで短めだけど、「ドーン!!」「減った～」って感じが何ともいいやね。カッコイイし。チームバトルだから、連続技を決めるためにキャラを入れられるのも長所ですな。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：10月10日（発売中）
■使用基板：MVS

知って得する！

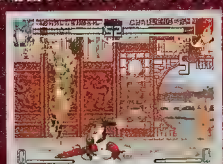
KOF豆知識集

プレイ中に何となく「？」と感じたこと。そんな疑問を解消すべく、意外に知られていない細かなゲームシステムを解説。把握して対戦に役立てよう。
Text：OYZ

ジャンプ関連の知識

①ダッシュ中は一瞬だけ⬈入力で中ジャンプ、⬈入力で大ジャンプになる
②ジャンプ強攻撃はのけぞり時間よりもガード硬直の方が大幅に長い
③中＆大ジャンプは各種硬直中に先行入力して行なうと予備動作が無くなる

①：覚えておこう。②：ガード時はほとんどの場合当てた側が有利だが、ヒット時は打点が高いと当てた側が不利になる場合すらある。③：ダウン中、受け身中、技動作中などに先行入力すると、硬直が解けた直後に空中へ跳び上がる。地上での跳び上がる予備モーションが無いため、防御手段として優秀だ。



③を利用すれば、起き上がりに下段技を重ねられても回避可能。

投げ関連の知識

①投げ抜けはCD同時押しでOK
②相手キャラがガードポーズ中は投げられない
③コマンド投げは連続技に組み込める
④自キャラが振り向く瞬間、および振り向き中の相手には投げを決められない

①：C投げ、D投げの両方を抜けられる。ほかのボタンを同時に押してもOK。②：攻撃を当てた後はもちろん、空振りに対して相手がガードポーズを取ったときも投げられない。③：コマンド投げに限り、のけぞり状態（ジャンプ攻撃によるもの以外）を投げることが可能。④：前者は前転で位置が入れ替わった後、めくりジャンプ攻撃を受けた後、逆向きのダウンや吹っ飛び（頭が相手側）の後など、後者はジャンプをくぐった後などが代表例。これらの状況では、入力した瞬間に成立するタイプのコマンド投げを決めることができないので注意。



例えばめくり攻撃をくらった後。先行入力でコマンド投げを狙いたくなるが……。



自分が振り向く瞬間なので決められない。投げキャラを使うなら覚えておきたい。

基本システム Q&A

Q 空中追撃の仕組みや入る条件は？

A まず、相手のやられ判定が残る技で浮かせること。これは、やられ判定が着地まで残るタイプと、一定時間で消えてしまうタイプがあります。次は追撃に使う技の種類。一部「空中追撃として使用不可能」と設定されている技があり、それらはタイミング的に間に合っても決まらないので注意してください。

Q ダッシュから技が出ないことってありませんか？

A ダッシュは停止時に若干の硬直があり、このときは通常技を出せません。ダッシュから通常技を出すときは、レバー入れっぱなしで止まらずに出しましょう。

Q 技の途中でガードしたような気が……。

A それはガードポイントです。一部の技の特定モーション中は特定部位に設定されており、そこに対しての攻撃は自動的にガードできます。その間は技の動作が続行されるので、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃できるわけです。



ガードポイントの効果時間や部位は技によって異なる。使い方もさまざまだ。

ゲー事典 投げ関連の知識②補足：普通にガードしていると、ガード硬直が解けた一定時間後にガードポーズは解ける。しかし、ガードしながら立ちとしゃがみを切り替えると、ガードポーズが解けるまでのモーションが初期状態に戻る。つまり、これを繰り返せばガードポーズを取り続けることができるのだ。うまく使えば相手のコマンド投げを空振りさせる防御テクニックとなるぞ。

燃やされてえのか!? アァン!

CLONED KYO



オロチチーム、オメガ・ルガールに続き、新たなファイター「クローン京（KUSANAGI）」の存在が判明。ネスツが生み出した京のクローンだ。「'99」とは違った雰囲気だが、その実力やいかに!?

Text：ラオウ

COMMAND LIST

投	軸断	近距離で← or →+C
	一刹背負い投げ	近距離で← or →+D
特	外式・轟斧 陰	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
必	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百壱式・朧車	←↓↙+BorD
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し
MAX2	最終決戦奥義・無式	↓↘→↓↘→+AC同時押し

スーパーキャンセル対応技
無し

どこでもキャンセル対応技
七十五式・改、鬼焼き、琴月 陽

クローン京使用コマンド

キャラセレクト画面で京にカーソルを合わせて↑↓→←↓↑←→

コマンドを入力すると、この通り。そのままボタンを押そう。





基礎攻略

強鬼焼きという強力な対空技があるので、手堅い立ち回りが可能。ジャンプDでのけん制、しゃがみCでの対空を交えれば基本は完成だ。

攻める際はまずジャンプDの先端をガードさせ、続けて大ジャンプ↓+Cでめくりを狙うのが有効。ジャンプ直後を相手の立ちAなどで落とされるようなら、しゃがみDで対抗しよう。

連続技は琴月 陽で締めれば起き上がりを攻めることができる。狙うはめくり中ジャンプ↓+Cと正面からのジャンプBの二択だ。



琴月 陽は受け身不能のダウンを奪えるので、決めた後は起き上がりを攻めるチャンス! ダッシュで近付いて

ガード方向を迷わせるように跳び込んでいこう。対戦慣れしている人には、めくりと見せかけた正面からの攻撃が有効。

連続技

① ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ 琴月 陽

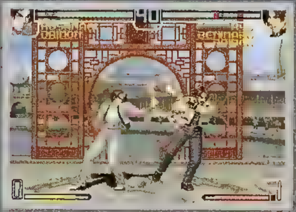
② 近距離立ちC Ⓒ →+B（2段目） Ⓒ 強大蛇薙

③ （画面端）近距離立ちC Ⓒ 七拾五式・改→[illegible]→強鬼焼き

①は跳び込みからの基本連続技。②は至近距離から限定なので、スキの大きい技への反撃などに使おう。③は画面端限定の魅せ技的な連続技だ。

通常技 ARTS ANALYSIS

技の振りが早い遠距離立ちAは小&中ジャンプに対するけん制として有効。遠距離立ちDは足元のやられ判定が無くなるので、地上戦で強力だ。しゃがみCは早めに出せば対空技として機能する。相打ちになりやすいのが欠点だが、それでも十分使っていける。➡+Bは2段技で、2段目のみしゃがみガード不能。また、至近距離で強攻撃キャンセルから出せば連続技になるぞ。ジャンプ攻撃はリーチの長いDをけん制に使い、正面から連続技を狙うときはB、めくりには↓+Cを使っていく。

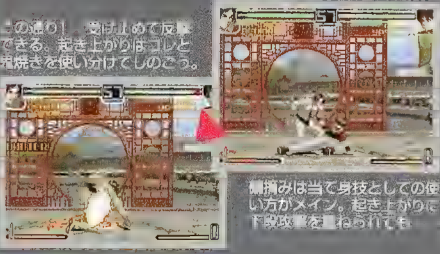


クローン京の遠距離立ちCは京と違ってキャンセル可能。フェイントに使う手もある。

必殺技 ARTS ANALYSIS

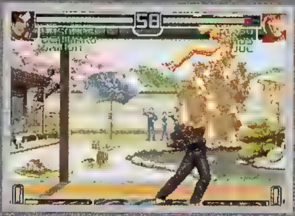
闇払いは地面を進むタイプの飛び道具。弱は弾のスピードが遅く、強は速い。出が早いのが特徴で、中間距離で相手のけん制技をつぶすように出す使い方が有効。ただ、スキが大きいので多用は禁物だ。七拾五式・改は、ヒット時に相手を浮かせることができ、そこに追撃が可能。移動距離の長い強を使っていこう。鵺摘みは拳を突き上げる構えで、出した瞬間から下半身→上半身の順に当て身判定が発生し、その後に攻撃判定が出る。当て身成功時はそれぞれ専用の打撃技で反撃するぞ。

鬼焼きは出始めの肩の部分にガードポイントがあるため、対空技として機能する。強には無敵時間も存在するので、こちらをメインに使おう。弱は七拾五式・改からの連続技に使うのが基本。弱は相手のやられ判定が残るので、画面端での連続技に組み込むといい。なお、無敵時間は無いので起き上がりには不向き。琴月 陽は突進中足元が無敵になっているが、ガード時のスキは大きい。強攻撃キャンセルで連続技に組み込もう。



この通り! 受け止めて反撃できる。起き上がりはコレと鬼焼きを使い分けてしのごう。

鵺摘みは当て身技としての使い方がメイン。起き上がりに下段攻撃を重ねられても……



琴月 陽は単体でこのダメージ。画面中央での連続技の締めに最適といえる。

超必殺技 ARTS ANALYSIS

大蛇薙は強で出せば強攻撃から連続ヒット。また、強七拾五式・改で浮かせた後に決めることもできる。MAX版は待機中に炎をまとうようになり、ダメージも上昇。しかし、無敵時間は無いので起き上がりなどには使えない。MAX2の無式は無敵時間が短いため連続技専用。出は早いので、弱攻撃キャンセルからでも連続技になるぞ。



無式発動! 「'98」の京を思い出させる連続技だ。これぞまさに最終決戦奥義!?

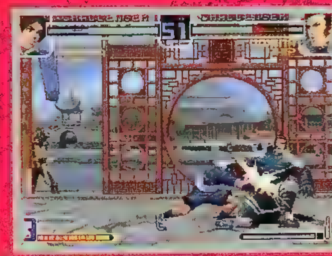
MAX発動後、しゃがみB→しゃがみAから気合いでコマンドを入力して……

通常技補足・京との違い：モーションは京と変わらないクローン京の通常技だが、細かいところで性能の違いが見られる。近距離立ちC、しゃがみC、遠距離立ちDは京よりも出が遅く、逆に近距離立ちBは出が早い。斜めジャンプBの攻撃持続時間が長い、といった具合。直接戦術に影響を及ぼすほどではないが、知識として頭の隅に止めておこう。

クイックMAX発動、どこキャンで大暴れ！

MAX発動 in 2002 ～連続技実践編～

実戦的な使い方や連続技がドンドン見付かり、爆発力が一気にアップしたMAX発動。練習して確実に決められるようにしておけば心強いはず。



何げない中段攻撃から何と超必殺技か！ MAX発動、イケ過ぎなんで、これを使ってない人は……使ってえ。

GAME SYSTEM

クイックMAX発動活用術

「MAX発動中のどこでもキャンセルを使った連続技が乏しい」という理由で、MAX発動を戦術の選択肢から除外した人はいないかな？

ここでは、パワーゲージが無駄にならない、MAX発動の性質を駆使した有効な連続技の作り方を紹介していこう。

それは強攻撃や特殊技にクイックMAX発動をかけ、そこから連続技を狙う方法。理想的な流れは、強攻撃→特殊技→クイックMAX発動→ダッシュ強攻撃→特殊技→超必殺技となる。ヒット確認も可能で、パワーゲージ2本でかなりのダメージを期待できるぞ。いろいろなキャラで狙えるので試してみよう（ダッシュが遅いキャラは難しいが）。

なお、クイックMAX発動後のダッシュは、特殊技のヒットストップ中に先行入力しつつ、そのままレバーを前に入れ続ければ最速で行なうことが可能。覚えておこう。

簡単!!　中段龍虎乱舞

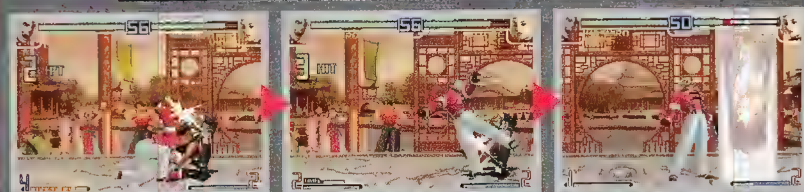
リョウの➡+Aやタクマの➡+Bは、中段でヒット時は地上のけぞりになるタイプ。これにクイックMAX発動を組み合わせると、パワーゲージ2本で簡単に龍虎乱舞を決めることが可能。➡+AorB→⬇↘➡↘⬇↙⬅+BC同時押し（押しっぱなし）で出せるので即戦力間違い無し!! 比較的近い間合いで狙っていこう。



例えばジャンプD（タクマならB）から特殊技でガードを崩し……

BC同時押しで龍虎乱舞へつなぐ。クイックMAX発動→ダッシュが苦手な人にオススメの連続技だ。

どこキャン連続技が無ければ……、超必殺技でGO!!



強攻撃→特殊技からBC同時押し。この後素早くダッシュを入力してレバーを入れ続け、さらなる連続技を狙おう。

今月のどこキャンな人たち！

七枷社



MAX発動後に中間距離から強ジェットカウンターで奇襲しつつ狙うか、画面端で強攻撃→特殊技からクイックMAX発動を使って狙うといい。連続技のポイントは、強アッパーデュエルの1段目にどこキャンセルをかけること。



強攻撃で奇襲しつつ、そのまま一気に大ダメージ。強アッパーデュエルの1段目にどこキャンをかければOKだ。

強ジェットカウンター→【強アッパーデュエル（1段目）→弱ジェットカウンター】×2→強アッパーデュエル

アンディ・ボガード



画面端限定の見た目重視連続技。撃壁背水掌の3段目をどこキャンセルし、以降はレシピ通りにつなぐだけ。幻影不知火はアドリブで出そう。なお、最後の超裂破弾は威力が低いので、使うかどうかはパワーとの相談で。



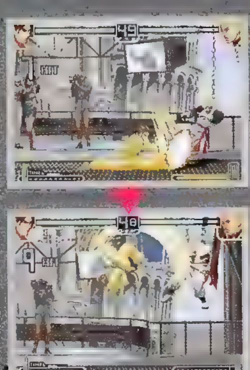
MAX発動後、無理やりにでも撃壁背水掌を狙おう。空破弾の当たり方が不安定なので、きめに幻影不知火を。

撃壁背水掌（3段目）→弱斬影拳→弱空破弾→幻影不知火～幻影不知火・下顎→超裂破弾

キム・カッファン



主に➡+B→クイックMAX発動→ダッシュから狙っていく、やや見た目重視の連続技。三連撃の2発目と、強半月斬の最後の1段にどこキャンセルをかけていこう。なお、強半月斬のヒット数は間合いや相手の状態によって変わるので注意。



超必殺技につなぐのと同程度のダメージを期待できるこの連続技。飛燕斬を出すタイミングに注意しよう。

近距離立ちC（1段目）→三連撃（2発目）→強半月斬→強飛燕斬～追加攻撃

山崎竜二



高威力連続技。➡+A（1段目）→クイックMAX発動から狙うといい。弱裁きの匕首以降は【砂かけ→ヤキ入れ】×2にすればダウンを奪え、ヤキ入れ→砂かけ→弱裁きの匕首にすればスーパーキャンセルが可能になる（威力は低い）。



ヤキ入れと裁きの匕首は1段目をどこキャンセル。最後は蛇使いキャンセル中段・立ちDもオイシイぞ。

ヤキ入れ（1段目）→弱裁きの匕首（1段目）→【ヤキ入れ（1段目）→砂かけ】×2→蛇使い・中段or下段

簡単!!　中段龍虎乱舞補足：タクマは多少離れていても問題無いが、リョウは間合いが遠いと龍虎乱舞が連続ヒットしにくい。ジャンプDの後以外では、起き攻めで狙うくらい？　できればクイックMAX発動→ダッシュしゃがみCを覚えたい。ちなみに、ケンスウも神龍凄煌裂脚で簡単に中段始動の連続技が可能だ。いずれも威力が高いので積極的に狙っていこう。

君のキャラのMAXは当たり？ 外れ？

28キャラクター MAX2公開

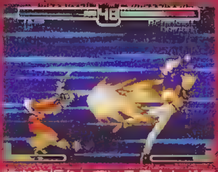
先月号の14キャラに引き続き、今月は残る28キャラのMAX2を一挙公開。ファンならニヤリとしてしまう演出の技も多いので、一度は決めておこう。

Text：アルカデKOF部

ウィップ

スーパーブラックホーク

←・B・C・←・C



技を空振りしている最中などにさりげなくコマンドを仕込もう。

拳銃を取り出して相手に強烈な銃撃を見舞う技。画面端まで届くうえに動作中は完全無敵。しかもガード不能という高性能ぶり！ 威力もそこそこなので、使える状況になったらとりあえず出してみてもいい。欠点は出が遅いこと。

シェルミー

イナズマレッグラリアート

近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD同時押し



成立すると、プロレスよろしくロープに振って「いなずま！」。

背後側の画面端をロープに見立てて相手をそこに振った後、反動で戻ってきた相手に対して稲妻をまとった跳び蹴りを決める技。性能はコマンド入力直後に成立するタイプのコマンド投げで、威力もそこそこ。[illegible]

セス

時雨 乱菊（SIGURE-RANGIKU）

近距離で→↘↓↙←→＋AC同時押し



レバー入力を逆にする効果は、そのラウンドが終わるまで続く。

相手の頭上に瞬間移動し、そのまま背後へ着地。あわてた相手の反撃をかわして足元へ一撃を見舞う。コマンド入力直後に成立するタイプのコマンド投げで、ダメージは小さいが、相手のレバー入力を左右逆にする効果がある。

クリス

炎のさだめのクリス

→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC同時押し



パワーゲージに余裕があれば狙ってみるのも一興。

「変わるよ」のかけ声とともに炎のさだめのクリスに変身する。変身動作中は無防備なので、相手をダウンさせてから使わないと反撃は必至。チャンスはD投げを決めた後だが、それでも相手キャラによっては反撃を受けてしまう。

マチュア

ECSTASY 816

→・D・C・B・→



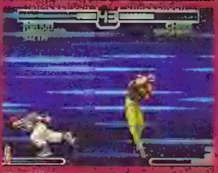
分身しての連続攻撃後、投げキッスとともに相手を爆発させる。

デスペアーのような動作で相手に飛び掛かり、ヒットすると分身して相手の前後から攻撃する技。ダメージ自体は大きいものの、出始めの無敵時間は皆無に等しい上、出も遅く連続技に組み込みにくいため、使い勝手はよくない。

ラモン

ヒプノティックタイガー

↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し



画面端を、プロレスのロープのように使いつつ技を決める。

両腕を上げてアピールした後に突進し、ヒットすると乱舞攻撃を行なう。フィニッシュ技はランダムで変化。出が遅く強攻撃からでも連続技にならないが、攻撃判定が出る直前まで無敵になっているので、割り込みに使うことが可能。

荒れ狂う稲光のシェルミー

УНМЭЙ НО Я（運命の矢）

B・A・←・A・AorBorCorD



シェルミーに当たるともちろん[illegible]死！ これはたまらないね。

むげつのらいうんと同じような雷の柱を出す技。発生する位置も同様で、A～Dの順で遠くなる。ヒット時は相手をロックし、上空に現れた雷雲からシェルミーか相手のどちらか（ランダム）に稲妻が落ち、[illegible]

バイス

オーバーキル

空中、近距離で↙↓↘→↙↓↘＋AC同時押し



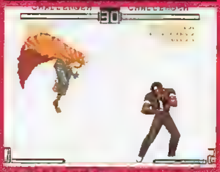
昇りで出せば対空に使えそうだが、実際には難しいのが残念。

空中の相手をつかんで地面にたたき付けた後、ひざ蹴りを落とす空中投げ。コマンドを入力した直後に投げが成立するものの、投げ間合いは極端に狭いのが難点。投げ失敗時のスキは小さいので、相手のジャンプを読んで決めよう。

K9999（ケイ・フォーナイン）

これは、まるで一!

空中で→←→←→←→←



停滞中は無防備。バックステップ中に出すのが理想といえる。

空中でしばらく停滞した後、マントに身を包み、画面全体へ光を放つ技。攻撃判定はK9999の真下に15ヒット分、画面全体をカバーするものが15ヒット分あり、両方ヒットした時のダメージはかなり大きい。ケズり技として使おう。

炎のさだめのクリス

[illegible]

D・C・↓・C・D



出るまでが遅いので、遠距離から出すなどの工夫をしよう。

「'97」の最終ボス、オロチが使っていた技。オロチに姿を変え、光を放ち画面全体を攻撃する。技の出はお世辞にも早いとはいえず、無敵時間も皆無。ケズり技としては優秀なので、相手の体力が残り少ないときに出すのが効果的。

ブルー・マリー

M・タイフーン

近距離で↙↓↘→↙↓↘＋BD同時押し



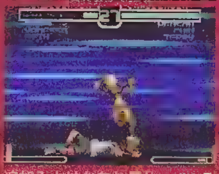
高性能コマンド投げ。使用状況が限定されるMAX2なのが残念。

相手の頭を両足で挟み込み後方へジャンプし、地面にたたき付ける懐かしのコマンド投げ。入力した瞬間に投げが成立する上に投げ間合いも広いため、連続技やガード崩しに使える。ダメージも大きいので、狙う価値は非常に高い[illegible]

アンヘル

サヴァイヴァーズ バンケット

（ブルーマンデー パレード成立時）BCD同時押し



追加入力はかなり早め。←→↓＋BD入力後すぐに行なおう。

MAX超必殺技のブルーマンデーパレード（空中攻撃に対する当て身技）からの追加攻撃。倒れた相手の周囲を回った後、肘落としを見舞う。パワーゲージはブルーマンデー・パレード分しか消費しないので、必ず入力しておこう。

マキシマ

アークエネミー

→・B・C・→・C



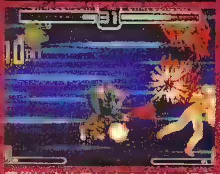
コマンドが簡単なので、密着状態から突然狙ってみるのもいい。

マキシマリフト同様の移動投げ。決まると倒れた相手にバンカーバスターで連撃し、最後は自分ごと爆発して吹っ飛ばす。出始めの無敵や足元無敵などが無いため決めるのは難しいが、威力は高く[illegible]

ビリー・カーン

ライアー・エレメンタル

↓↘→↘↓↙←＋BD同時押し



最後は大旋風以上の大技で相手をたたきのめす。気持ちい～！

戦意喪失とばかりに棒を投げ捨てておびえ始め、攻撃を受けると怒とうの乱舞技で反撃する当て身技。すべての打撃技を返せるのだが、当て身判定が出るまでに時間がかかるため（出るまでは無敵）、決めるには多少の先読みが必要。

ゲー事典

MAX2独特の演出：MAX2を出すと、体力ゲージ横の顔グラフィックが消えることに気付いていただろうか。凝りに凝ったMAX2の演出がしっかり見えるようにとの配慮なのかも!?

暗転前につぶされると……：超必殺技とは異なり、MAX2は画面暗転前につぶされてしまう技もある。その場合もMAX発動は終了し、パワーゲージを消費してしまうぞ。

ロバート・ガルシア

絶!!龍虎乱舞

[illegible]+BD同時押し

上半身をかがめた構えから突進して、幻影脚や[illegible]+Aなどが交ざった強力な龍虎乱舞を繰り出す。出が遅く連続技には使えないものの、突進部分がガード不能なのが特徴。最初の構えの部分は無敵状態なので、近距離で使うといい。



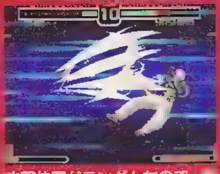
ガード不能から伝家の宝刀へ。構えの時間が長いのが難点?

チョイ・ボンゲ

豹死

空中で[illegible]+AC同時押し

姿を消した後、画面内の各所に出現して巨大な爪跡を残しつつ7回攻撃する打撃技。攻撃する場所がランダムなので、非常にガードされにくいのが特徴(連続ヒットするかどうかは運が絡むが)。中段で攻撃の[illegible]が短いのも魅力だ[illegible]



攻撃位置がランダムなので、相手はガードするのが困難。

二階堂 紅丸

[illegible]

[illegible]+AorBorCorD

ガード不能の攻撃判定を持つ雷球をまとう技。ボタンにより雷球の着く位置が異なり、Aは頭の前、Bは足の前、Cは頭の後ろ、Dは足の後ろとなっている。相手に8回当てるか、紅丸が攻撃を受ける(ガードも含む)と消滅する。



これはBで出した場合。前方に出せば飛び道具も打ち消せる。

タクマ・サカザキ

[illegible]

[illegible]+AC同時押し

相手の攻撃を受けると手刀で猛烈な一撃を加える、当て身系の技。打撃技ならすべて返すことが可能で、なおかつ当て身成功時は相手をロックするため、間合いの遠近や相手の技を問わず、しっかりダメージを与えることができる。



手刀で一撃! 決めた後は最速の小ジャンプ攻撃が重なるぞ。

椎 拳崇(シイ ケンスウ)

[illegible]

[illegible]+BD同時押し

弾速が非常に遅い超球弾を放つ技。相手の飛び道具に当たっても打ち消しつつ飛んでいく。この技の真価は、飛び道具後に前方から飛んでくる光の球に触れることで発揮される。触れると攻撃力が大幅に上昇するのだ(時間無制限)。



技名のごとく龍の力に目覚めるケンスウ。攻撃力が約1.5倍に。

大門 五郎

[illegible]

[illegible]+BC同時押し

[illegible]で攻撃、ヒットすると[illegible]投げ・地[illegible]と続き、最後に相手を[illegible]み付けて燃やす技。出[illegible]めにガードポイントはあるが、攻撃判定が出るまでは[illegible]かない。[illegible]に似た性質を持っている[illegible]で、飛び道具に[illegible]



決めにくいがダメージは絶大。ゲージ8割近くの体力を奪える。

ユリ・サカザキ

[illegible]

[illegible]+BD同時押し

懐かしの少しだけ跳び上がって突進する飛燕[illegible]。出が遅いので地上では連続技に組み込めないが、[illegible]+Dをキャンセルして出せば浮いた相手に連続ヒットするぞ。また、無敵時間も非常に長いため、つぶされることはまず無い。



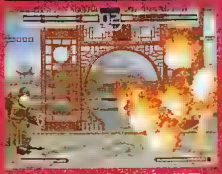
割り込みや[illegible]+Dからの連続技に使おう。ダメージは大きいぞ。

䕫 元斎(チン ゲンサイ)

[illegible]

[illegible]+BD同時押し

小さい火の玉を吹く飛び道具。火の玉は8カウントの間レバーで操作することができ、相手や飛び道具に当たると無数の炎に分裂、少しの間停滞する(攻撃判定あり)。攻撃判定発生直前まで無敵時間が続くので、割り込みに使えるぞ。



分裂した炎のダメージは微量。小さい火の玉をヒットさせたい。

アンディ・ボガード

斬影至光裂破弾

[illegible]+AC同時押し
・BCD同時押し

オーラをまとった斬影拳で相手を吹っ飛ばし、追加入力により超裂破弾のような技で追撃。追加攻撃は遅めに出せば多段ヒットさせることが可能だ。無敵時間は攻撃判定発生直前に切れるが、出は早く弱攻撃からでも連続技になる。



追加入力は相手を通り過ぎた後、少し待ってから行なおう。

メイ・リー

キーオブビクトリー

(ヒーローモード時)
[illegible]・B・C・[illegible]・C

まず[illegible]で攻撃し、これがヒットすると分身して相手の前後から跳び蹴りを見舞い、[illegible]する。無敵時間は無いが、出が早く弱攻撃キャンセルからでも連続技になるのが特徴。演出が派手なのでぜひ決めてみたいところだ。



まさにヒーロー、ってなカンジのMAX2。とりあえず決めろ!!

ラルフ

馬乗りギャラクティカファントム

[illegible]+AD同時押し

馬乗りバルカンパンチ同様、タックルでテイクダウンし、そのままギャラクティカファントムを決める技。ヒット後は相手が約4カウントもの間空中に吹き飛ぶが、追撃は不可能。強攻撃からの連続技に組み込むのが主な使い方だ。



見た目通りの破壊力。体力ゲージの半分以上を奪う豪快な技だ。

ジョー・ヒガシ

クロス・ギガンテス

[illegible]+BD同時押し

両腕を使ってスクリューアッパーのような巨大な竜巻を二つ発生させ、前後に飛ばす技。出が遅いため連続技には不向きだが、無敵時間が長く攻撃判定も非常に大きいので、起き上がりや割り込み、対空などに使っていける。



連続技には使いにくい。無敵時間を活かした使い方をしよう。

緊急企画 MAX2ってどうなのよ!

極限堂:結局、MAX2ってどうなんですかね? 使用条件が厳しすぎる気もするんですけど

ラオウ:何をヌルいことといってるんです! MAX2を狙ってこそKOFっ子。あれぐらいの条件は軽いもんです。

極限堂:でも、手軽く勝ちにいくなら狙わない方がいいキャラも……。

ラオウ:分かってませんね。「お気に入りの技やカッコイイ連続技を決めるためにプレイする」。それこそが「KOF」の醍醐味ではありませんか!

極限堂:確かにそうですよね。よーし、これからはガンガンMAX2狙っちゃうぞ~。やっぱりチョイの豹死かな。

ラオウ:……それ激強じゃん。

クラーク

ランニング・パイレーツ

[illegible]
+BD同時押し

ダッシュして相手をつかむ移動投げ。投げが成立すると、相手を担ぎ上げたまま左右の画面端へ[illegible]とたたき付ける。威力は高くゲージ半分弱の体力を奪えるが、出が遅く相手は暗転後にジャンプで回避可能。無敵時間も[illegible]



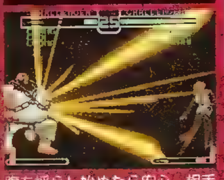
決めるのは難しいが、演出は必見。一度は決めてみたい。

チャン・コーハン

[illegible]

B・A・[illegible]・C・A

二つの勝ちポーズを経て、鉄球大圧殺で攻撃する技。攻撃判定発生後まで無敵時間が持続し、出てしまえば相手がどこに居ても決まる(回避はほぼ不可能)。しかし、出が非常に遅く、無敵といっても投げはくらってしまうのが残念。



腹を揺らし始めたら安心。相手がどこに居ても大・圧・殺!

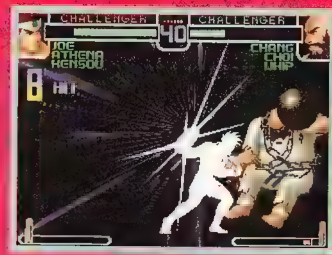
チョイ補足:技後のスキが非常に小さいため、当たり方によっては追撃することが可能。とにかく強力なので、使える状況になったら積極的に狙っていこう。

ケンスウ補足:前方から飛んでくる光の球は相手の飛び道具扱いになっているため、画面内にある間、相手は飛び道具が出せない。また、もったいないが超球弾で相殺することもできる。

スーパーキャンセル大全

MAX超必殺技がMAX発動中限定になったため、多くのパワーゲージを使って大ダメージを与えるためには、この「スーパーキャンセル」が重要だ。

Text／[illegible]



必須といえるほど使えるものもあれば、一発ネタ的なものもある。自キャラの対応技をチェックしておこう。

GAME SYSTEM

基本的な性質と効果

必殺技をキャンセルして超必殺技やMAX超必殺技を出す「スーパーキャンセル」。その性質は左のカコミの通りだ。

[illegible]は、空振り時はキャンセルできず、最初にキャンセルですることも不可能。ということと、また、無敵などもキャラが空中判定になっているときに一部超必殺技（言）には[illegible]の[illegible]をすることはできない。

スーパーキャンセルの性質

①下表にある対応技のみキャンセル可能

②超必殺技（MAX超必殺技）とは別にパワーゲージを1本消費

③相手にヒットorガードさせた直後のみキャンセル可能

④MAX2は出せない

スーパーキャンセルは主に連続技で活躍する。通常技と超必殺技の間に必殺技を挟むことで、単純にダメージが増えるほか、弱攻撃から通常時はつながらない超必殺技を決められることも。また、対空のダメージアップを狙ったり、ガード削りの大ダメージを狙えるキャラもいるぞ。下の表を見て試行錯誤してみよう。



紅丸はしゃがみB後に居合い蹴り→反動三段蹴りを挟むことで、幻影ハリケーンが連続ヒット。

スーパーキャンセル対応技&連続ヒットする超必殺技

キャンセルできる[illegible]は限られ[illegible]。技名の後の（ ）内は[illegible]可能な段数を[illegible]。連続ヒットする超必殺技は、基本的に[illegible]。[illegible]の後に（×）とあるものは、ほとんど[illegible]しないことを表す。

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技	備考
庵	弱鬼焼き	無し	
	強鬼焼き（1～2段目のみ）	すべて	※1
山崎	サドマゾ	無し	
	裁きの匕首（1段目のみ）	すべて	
マリー	弱ストレートスライサー	すべて	
	弱バーチカルアロー	すべて	※2
	M・スナッチャー	無し	※3
ビリー	水龍追撃棍	大旋風	
社	強ジェットカウンター・スティル	すべて	
クリス	シューティングダンサー・スラスト（1段目のみ）	すべて	
	シューティングダンサー・ステップ（1段目のみ）	すべて	
	リーディングハイ	すべて	
	リーディングロー	すべて	
オロチクリス	強つきをつむほのお（3段目のみ）	通常版暗黒大蛇薙	
	ししをかむほのお（5段目）	無し	
K'	弱クロウバイツ（1～2段目のみ）	ヒートドライブ、チェーンドライブ	※4、5
	強クロウバイツ（1段目のみ）	ヒートドライブ、チェーンドライブ	※5
	ナロウスパイク	すべて	
マキシマ	ダブルボンバー（2段目のみ）	マキシマビーム以外	
ウィップ	ブーメラン・ショット（1段目のみ）	すべて	
	ストリングス・ショット（1段目のみ）	すべて	
ヴァネッサ	パンチャーアッパー（2段目のみ）	チャンピオンパンチャー	
	パリングパンチャー	チャンピオンパンチャー	
セス	弱昇陽（1段目）	双掌昇陽、入り身 瀧月	
	弱昇陽（2段目）	双掌昇陽（×）	
	強昇陽	無し	
ラモン	引き起こし	サベージファイヤーキャット以外	
	フェイントダッシュ	サベージファイヤーキャット以外	
クーラ	弱クロウバイツ	無し	
	強クロウバイツ（1段目）	ラ☆カチョーラ以外	
	強クロウバイツ（2段目）	無し	
	レイ・スピン追加攻撃（スタンド）（1段目のみ）	ラ☆カチョーラ以外	
	レイ・スピン追加攻撃（シット）	ダイアモンドエッジ（×）	
K9999	あっちへいってろォ！（1～4段目のみ）	てめぇも往っちまえ!!以外	
	弱割れろォ！	月…、てめぇも往っちまえ!!（×） 力が…勝手に…ぅわあああ!!（×）	
	強割れろォ！	月…、てめぇも往っちまえ!!（×）	
京	弱鬼焼き	無し	
	強鬼焼き（1段目のみ）	すべて	※1、6
	弱轢鉄	すべて	
紅丸	反動三段蹴り（1段目のみ）	すべて	
	真空片手駒（弱1～2、強1～4段目）	すべて	
	真空片手駒（弱3、強5段目）	雷光拳、幻影ハリケーン（×）	
テリー	ラウンドウェイブ	通常版パワーゲイザー、ハイアングルゲイザー（×） MAX版パワーゲイザー（×）	
	ライジングタックル（1段目のみ）	ハイアングルゲイザー（×） MAX版パワーゲイザー（×）	
アンディ	弱斬影拳	すべて	

キャラ名	スーパーキャンセル対応技	連続ヒットする超必殺技	備考
アンディ	疾風横拳	無し	
	昇龍弾	超裂破弾（×）	
	幻影不知火・下顎	超裂破弾、斬影流星拳（×）	
ジョー	タイガーキック（1段目のみ）	すべて	※1
	弱爆裂フィニッシュ	すべて	
キム	弱覇気脚	鳳凰脚	※7
	弱半月斬	鳳凰脚、鳳凰飛天脚	
	強飛燕斬（1段目のみ）	鳳凰脚、鳳凰飛天脚	
	弱三連撃（3発目の2段目のみ）	鳳凰脚	
	強三連撃（3発目の2段目のみ）	空中鳳凰脚	
チャン	覇気脚	鉄球大撲殺	※8
アテナ	弱サイコソード（1～2段目）	シャイニングクリスタルビット	
	弱サイコソード（3段目）	無し	
	強サイコソード（1～2段目）	シャイニングクリスタルビット、サイキック9	※9
	強サイコソード（3、5～6段目）	シャイニングクリスタルビット	
	強サイコソード（7段目）	無し	
	フェニックスアロー（空中部分）	シャイニングクリスタルビット フェニックスファングアロー	
	フェニックスアロー（強の地上部分）	シャイニングクリスタルビット、サイキック9（×）	
ケンスウ	弱龍顎砕（1～2段目のみ）	神龍天舞脚	
	強龍顎砕（1～2段目のみ）	肉まんRESPECT以外	※10
チン	鯉魚反跳	轟欄炎炮	
	回転的空突拳	轟欄炎炮、轟炎招来（×）	
	柳燐蓬莱（1段目のみ）	轟欄炎炮、轟炎招来（×）	
	弱轟炎招来・改（6段目のみ）	無し	※11
	強轟炎招来・改（1段目のみ）	すべて	
レオナ	グライディングバスター	Vスラッシャー	
ラルフ	ガトリングアタック（1～2段目のみ）	すべて	
リョウ	弱虎砲	無し	
	強虎砲（1段目のみ）	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞	※1
ロバート	弱龍牙	無し	
	強龍牙（1段目のみ）	強orMAX版龍虎乱舞、覇牙龍	※12
タクマ	猛虎 無頼岩	無し	
	強覇王至高拳	無し	※13
舞	強龍炎舞（1段目のみ）	すべて	
ユリ	空牙（1段目のみ）	飛燕鳳凰脚、芯！ちょうアッパー（×）	※14
メイ・リー	スピニングエッジ	すべて	
	強フルスイングチョップ	メイ・ジ・エンド	
	メイ・リー チョ～ップ！	メイ・リー ダイナミック！	
	弱シャイニングサンダーブロウ	無し	
	強シャイニングサンダーブロウ	メイ・リー ダイナミック！	

※1：対空（空中ヒット）時は無し。
※2：対空（空中ヒット）時はM.スナッチャー[illegible]
※3：M.ダイナマイトスウィングでのみキャンセル可能
※4：チェーンドライブは1回目限定
※5：対空（空中ヒット）時はチェーンドライブが全段ヒット[illegible]
※6：通常版大蛇薙は一瞬ためてから出した場合、MAX版大蛇薙はため部分を当てた場合のみ連続ヒット
※7：鳳凰脚でのみキャンセル可能
※8：地上部分はキャンセル不可能
※9：上昇中からはシャイニングクリスタルビット、フェニックスアローが連続ヒットするが、[illegible]は全段ヒットしない
※10：対空（空中ヒット）時は神龍天舞脚のみ[illegible]
※11：ガード時はすべての超必殺技がヒット
※12：対空（空中ヒット）時は引きつければ[illegible]が連続ヒット
※13：ガード時は龍虎乱舞がヒット
※14：対空（空中ヒット）時は[illegible]

ゲーマ[illegible] ↓↘→コマンドの必殺技から↓↘→↓↘→コマンドの超必殺技を出すときは、「↓↘→+ボタンで必殺技→直後に↓↘→+ボタンで超必殺技」というように、重複している部分を省略できるぞ。同じように→↓↘コマンドの必殺技→↓↘→↘↓↙←コマンドの超必殺技と出すときは、「→↓↘+ボタン→直後に→↘↓↙←+ボタン」でOK。これなら出せそうな気がするよね！



そこのキミ、何となく跳んでないかい？ [illegible]け引きの仕組みを知れば[illegible]しさ倍増、勝率アップ間違い無し！

ジャンプの先に、光あり！

KOF対戦基礎攻略

「KOF」の対戦で最も重要なのは、やはりジャンプ絡みの攻防。有効なジャンプ攻撃の使い方や駆け引きを知れば、より対戦が深くなる！

Text：ラオウ

考えて跳ぼう

ジャンプ攻撃の使い分け

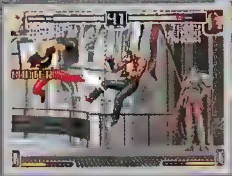
ノリで跳んでも強いけど、考えて跳べばもっと強い。効果的なジャンプ攻撃を知っておこう。

一口にジャンプ攻撃といっても、ジャンプの種類だけで[illegible]、通常、大ジャンプと[illegible]。さらに前方、[illegible]があり、技や打点も[illegible]んで[illegible]たら、その[illegible]は膨大。[illegible]け、状況に合わせてジャンプ攻撃を使い分けることができ、[illegible]したものを[illegible]することが[illegible]要になるわけだ。

まず最初は、けん制や連続[illegible]など、主要な[illegible]に適したジャンプ攻撃を[illegible]えていこう。そこからリスクとリターンを考えた技の選択ができるようになりたい。

下のカコミにて、[illegible]てお[illegible]実[illegible]ジャンプ攻撃と、特にマズい[illegible]を紹介しているので参考にしてほしい。





リスクの小さい[illegible]る。[illegible]大[illegible]に活用するために、知識を[illegible]ておこう。

前方ジャンプ攻撃は攻めの[illegible]

イマイチなジャンプ攻撃

空中戦で競り負けることを嫌い、前方ジャンプから横方向に強い技を早出しする……。上級者同士の対戦でもよく見かける光景だ。

しかし、実はこの行動はリスクが大きい。姿勢の低い技から地上の連続技をくらうことはもちろん、ジャンプをくぐられてしまうと、着地に重ねられた攻撃をガードできないからだ。



空中戦を先読みした早出しのジャンプ攻撃、一概に悪いとはいえないが……。



読まれると地上連続技の的に。それなりのリスクがあることを認識したい。

効果的なジャンプ攻撃



[illegible]ジャンプ攻撃は威力にこだわらず、攻撃判定が下方向に強く当てやすいものを選ぶのがポイント。ダメージを求めて取る行動なので、ジャンプ防止技でつぶされても気にしないように。嫌がって打点を高くすると相手の思うツボだ。



相手の動きが止まってお[illegible]合い状態になったときなど、とりあえず先手を取りたいときに有効。ガードさせた後は大幅に有利な状況となるので、再度の跳び込みやダッシュで接近して一気に攻め込むことができる。ただし、全体的に出が遅いことには注意したい。



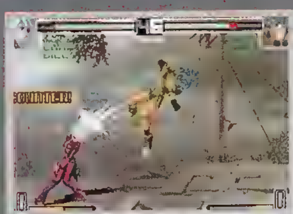
垂直小ジャンプの頂点付近で横方向に強い技を出せば、ジャンプ防止技として機能する。地上での有効なジャンプ防止技を持っていないキャラにとっては非常に重要だ。空振り後は跳び込まれることが多いので、再度けん制をするか対空技の準備をしよう。

キャラごとの闘い方

ジャンプ攻撃を絡めた攻防は「KOF」の基本だが、当然空中戦が苦手なキャラも居る。そういったキャラを使うときは、地上でのけん制技を駆使して対応したい。基本にこだわらず、キャラごとに適した戦法が取れれば理想的だ。



リョウやケンスウは地上戦に長けるので、そちらを重視して闘おう。



[illegible]

見てから対空

跳[illegible]対[illegible]認[illegible]き[illegible]始[illegible]に[illegible]相[illegible]待[illegible]機[illegible]し[illegible]

駆け引きの幅を広げる

ジャンプに絡むそのほかの行動

ジャンプを中心とした攻防は、空中対空中だけではない。地上での行動も取り入れてみよう。

突撃ダッシュ

[illegible]の対空技を狙っている相手に有効な行動。相手がジ[illegible]られにくく、ダッシュから打[illegible]しなくてもプレッシャーを与えられる。[illegible]る可能性があるのも[illegible]。

一見無謀とも思える[illegible]だが、跳び込みとダッシュの両方に対応するのは難しいため、実戦でのリスクはそれほど高くない。コマンド[illegible]を持つキャラでは[illegible]選択肢だが、そうでないキャラも積極的に取り入れ[illegible]。



相手が跳べば対空になり、地上ヒット時は連続技に。実はかなりいやらしい動きだ。



[illegible]

守りスタートの攻め：空中戦で競り勝った後、ジャンプ防止技や対空技で跳び込みを落とした後などは、逆に攻め込むチャンスとなることが多い。まずは対空やけん制を重視し、前述の状況が訪れたり、相手の動きが止まったところで攻めにいく手もある。この辺りのバランスは使用キャラや各自の好みに合わせて調整していこう。

K9999



対戦攻略

K9999(ケイ・フォーナイン)

中間距離でのチクチクとしたけん制がメイン。パワーゲージがあれば、遠距離戦もお手のものだ。

Text：パチ

中間距離戦を制し接近戦を仕掛ける

K9999の主戦場は中間距離。➡+Aをはじめ、高性能なけん制技を多く持っているからだ。左表にある技を中心に間合いを組み立てていこう。相手の飛び込みに対しては、弱[illegible]れろォ！が信頼できる。また、パワーゲージがあれば対空に月…を使うことができ、飛び道具に対してもてめえも往っちまえ!!で対応が可能となる。これらの行動でプレッシャーをかけ、ジャンプAで跳び込んでいこう。

接近戦に持ち込みガードを揺さぶる

接近戦では[illegible]技の中ジャンプAで[illegible]、ヒット[illegible]近距離[illegible]Cからの連続技を決め、ガードされていたら[illegible]度の中ジャンプA、ダウンを奪[illegible]中段[illegible]近距離立ちD、下段のしゃがみBなどを使い[illegible]攻めるのが基本。また[illegible]Cから[illegible]ォーア[illegible]しゃがみDに[illegible]させ[illegible]ない。中ジャンプAや近距離立ちDはガード[illegible]小さいので(後[illegible]投げで反撃[illegible]れる[illegible]多用してしゃがみ[illegible]していくのが重[illegible]ちDヒット時はダウン[illegible]るので[illegible]攻め[illegible]ダメージを[illegible]は、ジャンプAやしゃがみ[illegible]を多用しよう。[illegible]前者はジャンプA[illegible]ちD→[illegible]+A→[illegible]しゃがみB→立[illegible]の連続技を決められ[illegible]



[illegible]ンプBでめくるもよし。ジャンプAを[illegible]

[illegible]

中間距離戦の主要技



➡+A

突進力が優れている上、ガードされてもほぼ五分。ヒット時はダウンを奪えるので接近のチャンスとなる。この技が届くか届かないかの間合いを保つのが基本だ。

しゃがみC

立ちガードされてしまうが、リーチが長く2段目がヒットすればダウンを奪える上、スキも小さいので重宝する技だ。➡+Aの間合いより一歩踏み込んで出そう。

しゃがみD

下段判定のスライディング。当てた後の状況はやや不利だが、間合いが離れるので問題無い。この後は再度のしゃがみDや➡+A、砕けろォ！に連係させよう。

弱あっちへいってろォ！

注目すべき点はケズりダメージ。5ヒット分ガードさせれば弱攻撃1発程度のダメージを与えられるので、適度に交ぜると有効。できるだけ当てるように出していこう。

弱砕けろォ！

ガードさせればK9999側が有利になる上、ヒット時はダウンを奪える。攻撃判定も強いので多用していきたい。対空技を持たない相手には特に効果が高いぞ。

ANGEL



対戦攻略

アンヘル

アンチェイン(以下UC)の技性能が若干変更され、新たな技も会得した。ガード崩し能力は高いぞ。

Text：ØYZ

接近するには？

得意の[illegible]むには、まず接[illegible]る。その手段は[illegible]二つだ。まずは[illegible]軸とな[illegible]る技は[illegible]定が強いジャンプ[illegible]+D[illegible]。この技で相手にガード[illegible]識させ、本命のジャンプ[illegible]+Dから[illegible]UCを仕掛けるといい。

次に[illegible]の[illegible]。これは突進速[illegible]、ガード後の状況(欄外参照)に優れた[illegible]+B or Dが有効だ。相手のジャンプやけん制技に[illegible]しつつ出していこう。ガードさせた後は、UCを始動[illegible]+B or Dや、[illegible]立ちCなどに連係させるとよい。なお、中間距離[illegible]が、けん制の[illegible]+Aはなかなか強力。[illegible]



[illegible]+BorD。ガードさせた後の状況を把握しておこう。

[illegible]相手に[illegible]のチャンス[illegible]

⬅➡+BorDでの反撃[illegible]

弱攻撃からの連続技で重宝する⬅➡+BorDは、その発生の早さとリーチの長さから反撃技としても高性能。これが有効に活用できるのは、ガード後に少し間合いが離れ、相手に立ち状態のスキがある技。クラークの近距離立ちC→コマンド投げ(空振り)や、庵の葵花(1段目)などが代表例だ。見逃さずに決めていこう。



葵花ガード後、相手が1段目で止めると読んだら、先行入力を利用して最速で⬅➡+BorDを出そう。

反撃として確定。間合いが遠いので、続くUCは⬅➡+BorD(1段目)→➡+BorD→[illegible]+Cが無難。

UCでガードを崩す！

[illegible]は、[illegible]Cを[illegible]けられ[illegible]れたの連[illegible]う[illegible]は[illegible]

①近距離[illegible]すれ[illegible]技[illegible]+B or Dは下段の[illegible]+A or Dに[illegible]でもOK[illegible]分けることで二[illegible]

②は中段と下段[illegible]いるのでガードされ[illegible]➡+B or Dヒット[illegible]決める点[illegible]

③は[illegible]にさ[illegible]しゃがみDなどの[illegible]強いので、適度に[illegible]そのほか、[illegible]しゃがみDから[illegible]に[illegible]いこう。

オススメUC

① 近距離立ちD ⓒ ⬅➡+BorD(1段目)→[illegible]

② 近距離立ちD ⓒ [illegible]+B→[[illegible]+AorC→[illegible]]

③ 近距離立ち[illegible] ⓒ [illegible]+B(1段目)→[illegible]+B→[[illegible]+AorD→[illegible]AorC]→[illegible]



[illegible]

K9999補足：しゃがみDはどこキャン対応技だということが発覚。弱あっちへいってろォ！からつなぐことも可能。また、MAX2のこれは、まるで…!! はケズり技として有効だ。
アンヘル補足：➡⬆⬇⬆⬅+BorDは、相手の攻撃を受けた後(ガード含む)に出すと、ガード後のスキが大きくなる(反撃を受ける)。相手に何かしらの攻撃を当てれば元に戻るぞ。



対戦攻略

麻宮 アテナ

相手の行動に対応するもよし、積極的に攻めてもよし。どちらも弱サイコボールアタックがカギだ。

Text：極限堂

中間距離での闘い方

まずは主要通常技から解説。中間距離でのけん制には、出が早くリーチも長い遠距離立ちCと、キャンセルのかかるしゃがみCが優秀だ。しゃがみCは、下方向に弱いジャンプ攻撃に対する対空技としても機能するぞ。その際は先端を当てるように出していこう。ジャンプ攻撃はC+Dが使いやすいが、ジャンプDの空中投げに化けてくれるという利点も見逃せないところ。うまく使い分けていきたい。

必殺技では弱サイコボールアタックがとにかく強力。スキが小さいので、これを軸として闘いを組み立てよう。

相手が跳び込んでくるようなら、シャイニングクリスタルビットで迎撃。前転での回避に対しては、ダッシュしておけばその硬直に強攻撃が間に合うことが多いぞ（間合いにもよるが）。相手が手堅くガードするようなら、接近して一気に攻め立てよう。


遠距離から弱サイコボールを撃ち、相手の取った行動に応じて対処していこう。

昇り小or中ジャンプAでガードを崩す

ジャンプAは小or中ジャンプ（前方ジャンプがいい）の昇りで出せば中段攻撃として機能する。しかも、キャンセルで弱フェニックスアローを出しておけば、ジャンプAがヒットしたときは連続技になり、ガードされても若干不利になる程度と強力だ。ただし、座高が極端に低いキャラにはジャンプAが当たらないので注意。


昇り小or中ジャンプAは、ほとんどのキャラに対して中段攻撃として使える。


当てた後は弱フェニックスアローへ。ここまでワンセットで使っていこう。

接近戦での攻め

接近戦ではしゃがみC→弱サイコボールアタックがメイン。その後はダッシュして再びしゃがみC→弱サイコボールアタック、この連係がシンプルだが強力だ。相手が弱サイコボールアタックを前転で避けたら通常投げを決めよう。ただし、相手のパワーゲージがたまっている場合は、しゃがみCにガードキャンセル前転をされると反撃を受けてしまう。そんなときは、しゃがみC単発で止めたり、攻めのバリエーションを増やしたりして対応しよう。オススメは、近距離立ちD→遠距離立ちC（ヒット時には連続技になる）や、近距離立ちD→ダッシュ近距離立ちDなど。


しゃがみC→弱サイコボールや、近距離立ちDを中心に攻めを展開していけば……


そのうちガードクラッシュ。スキの小さい技でこれを誘発できれば……


追撃を決められる。近距離立ちDや弱サイコボールアタックで連発するのが理想的。



対戦攻略

レオナ

大幅に強化されたVスラッシャーと、ダッシュやジャンプの性能が上がる覚醒をうまく活用しよう。

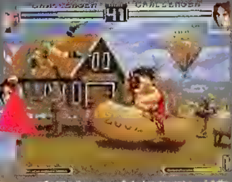
Text：ケンちゃん

Vスラッシャーによる迎撃

強Vスラッシャーは無敵時間が長く攻撃判定も強い上、移動距離も長い優れた超必殺技。空対空をはじめ、相手の対空技をつぶしたり、飛び道具への反撃に使うことが可能。

そのため、パワーゲージがたまっている状態では垂直ジャンプでの様子見が強力となる。常に↓↘→↘↓↙←と入力しておき、相手の跳び込みや飛び道具を確認したらすかさずCを押して反撃しよう。

また、地上で↓↘→と入力しておき、相手が動いたら↘↓↙←+Cと入力して迎撃する手もある。


垂直ジャンプ中にコマンドを入力しつつ様子見。相手が不用意に跳びこんできたら……

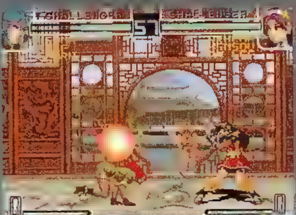

すかさずCを押してVスラッシャーで迎撃。相手にとっては相当いやらしい行動だ。

覚醒後の飛び道具対策

体力が半減するというデメリットがある覚醒だが、それだけに移動能力のパワーアップはかなりのもの。特に飛び道具に対して非常に強くなるので、対処法を覚えておこう。

空中を飛ぶタイプの飛び道具は、姿勢の低いダッシュでくぐることが可能。相手が撃ったのを確認したら、ダッシュでくぐってスキに近距離立ちDからの連続技を決めよう。

一方、地面を進むタイプの飛び道具には、やはり確認してからでも間に合う中ジャンプDが有効。間合いが遠いと地上の連続技は狙いにくいので直接強Vスラッシャーへつなぐか、右記の②を狙うといい。


ダッシュの姿勢が低いので、空中を飛ぶタイプの飛び道具の下をくぐることが可能。

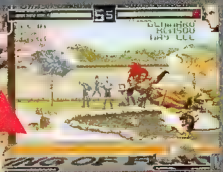
覚醒の効果

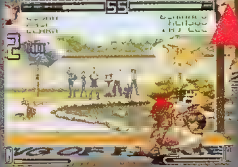
覚醒の主な効果は……、

①全体的な移動速度が上昇
②ジャンプの高さが低くなる
③ダッシュモーションの変化
④体力が半分になる

の四つ。攻撃面はパワーアップするが、②と④から防御面は弱体化しているといえる。


通常時と覚醒時のジャンプは全くの別物。使い方も違ってくるのだ。


覚醒時はジャンプが低く速いので、普通のジャンプDが中段攻撃のように使える。


タイミングはシビアだが、着地後しゃがみAにつなげられるのでダメージ的もおいしい。

連続技

① 近距離立ち（1段目）Ⓒ▶イヤリング爆弾・2：ハートアタック→しゃがみCⒸ▶ [illegible]+BⒸ▶強Vスラッシャー

② 小or中ジャンプD→昇り前方ジャンプDⒸ▶強Vスラッシャー

①は近距離立ちD（1段目）→覚醒や近距離立ちD（2段目）→クイックMAX発動→ダッシュからも狙える。②は多少間合いが遠くてもOK。2発目のジャンプDはやや早めに↓↘→↘+Dと入力しよう。

アテナ補足：昇り小or中ジャンプA→弱サイコソード→シャイニングクリスタルビットという、中段攻撃始動の連続技も可能。ただ、コマンド入力、ヒット確認ともに難しいのが欠点。
レオナ補足：パワーゲージをためたければ、スキが小さいハートアタックを空振りするといい。パワーゲージのたまった状態を維持し、相手にVスラッシャーの恐怖を与え続けるのだ。

TAKUMA SAKAZAKI



対戦攻略

タクマ・サカザキ

強覇王至高拳を絡めた起き攻めは強力の一言。問答無用のガードクラッシュ能力を軸に展開しよう。

Text：真瑠世

ガードクラッシュ後の連続技

強覇王至高拳でガードクラッシュを誘発した後は、近距離立ちD→強飛燕疾風脚がオススメ。再度起き上がりに強覇王至高拳を重ねられるぞ。

パワーゲージを使うなら近距離立ちA×2→真・飛燕神脚が高威力。起き攻めをしたければ弱龍虎乱舞がいいだろう。ただし、強覇王至高拳を重ねることはできないので注意。

ヒット後の攻勢維持

相手が強覇王至高拳をガードしなかった場合は、状況に合わせて対応していこう。

●ノーマルヒット(写真1)

相手が遠くに吹っ飛ぶため、ダッシュ大ジャンプDでめくりを狙うか、中ジャンプDor着地しゃがみBで二択を仕掛けるのが精いっぱい。経験的にこの場合の対応が最も難しいので、集中しておこう。

●カウンターヒットA(写真2)

覇王至高拳カウンターヒット時はワイヤーダメージが発生。跳ね返って戻ってきたところに強飛燕疾風脚を決めれば、再度起き攻めを狙うことができるぞ。問答無用で強覇王至高拳を重ねていこう。

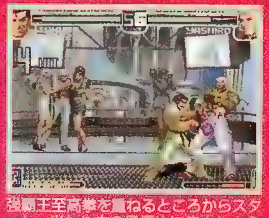
●カウンターヒットB(写真3)

ワイヤーダメージ発生後、中ジャンプDで追撃してから大ジャンプDで跳び込めばめくりを狙うことができる。[illegible]い展開を重視するなら、この連係を使うといいだろう。

●緊急回避

起き上がり直後の緊急回避で避けられた場合は、前転なら通常投げが確定で決まるので覚えておこう。一方、後転で避けられると有効な対処法が無いのが現実。強飛燕疾風脚で追いかけてヒットを期待するのが精いっぱいだ。

覇王至高拳からの選択肢



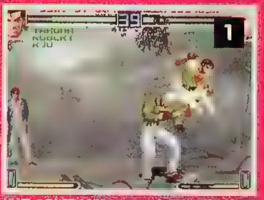
強覇王至高拳を重ねるところからスタート。当たり方の見極めに集中しよう。

ガード



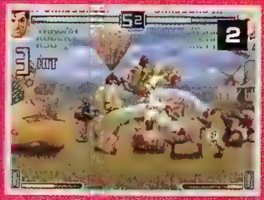
無敵技が強力なキャラにはダメージ重視の連続技で。真・飛燕神脚がお薦めだ。

ノーマルヒット

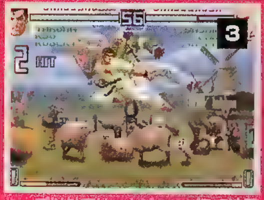


状況の確認が難しい。素早くダッシュしてめくりを狙っていきたいところ。

カウンターヒット



ワイヤーダメージ後は強飛燕疾風脚が強力。起き攻めのループに持ち込める。



ループ以外では、中ジャンプDで追撃してめくりを狙うのもカッコイイ!?

"MAY" LEE JINJU



対戦攻略

メイ・リー

今作はストライカーが無いため攻めの持続が困難。チャンスを見極め、確実にダメージを与えよう。

Text：ラオウ

ライトニングニードルにかけろ！

ライトニングニードル～スピニングエッジ後は、中段のソードフィッシュと下段のアイアンヴァルスラッシュで二択を迫れる。しかも、空振でキャンセルしておけばヒット時は連続技が決まる。ガード時は有利な状況でヒーローモードへ移行できるのだ。

以上のことから、スタンダードモード時はいかにライトニングニードルを当てるかがポイントとなる。相手に接近することができたら、連続技にこだわらず、弱攻撃キャンセルなどで迷わずライトニングニードルを狙っていこう。



中下段どちらもダウンを奪えるので、攻めの持続も可能。連続技はきっちり決めよう。



接近したら迷わずライトニングニードル！ 派生技でガードを揺さぶっていこう。

ヒーローモードで闘う

ヒーローモード時の通常技はリーチ面で優れているので、中間距離からでも攻撃を仕掛けられる。また、コマンド投げのメイ・リー ブレイクがあるので、接近戦が強化されることも利点。キャンセル変身後などは強気にヒーローモードで攻めることを意識しよう。

近距離では、キャンセルのかかる立ちDから連続技にいける弱フルスイングチョップまで出し切るのが基本となる。

立ちDが届かない間合いでは、立ちC、●中段、弱ライトニングサンダーブロウが有効。後者は先端を当てるように使い、ガードされたら後転するのが安全。カウンターヒット時はワイヤーダメージが発生することも覚えておこう。

相手の跳び込みは、←+A→弱フルスイングチョップ、しゃがみC(対スカし用)、前小後転などで対処しよう。



ヒーローモード時は相手が跳び込んでくることが多い。しゃがみCを置いておきヒット時はメイ・リー ダイナミックだ!

連続技

① (ヒーローモード時)ジャンプD→立ちB ⓒ メイ・リー ブレイク

② (スタンダードモード時、パワーゲージ3本使用)近距離立ちD(2段目) ⓒ ライトニングニードル～スピニングエッジ～ソードフィッシュ ⓒ (変身)→立ちD→(クイックMAX発動)→立ちC ⓒ キーオブビクトリー

①はお手軽連続技。立ちBは立ちDより発生が早いため、つなぎが楽。②は気合いの入力を要するが、決めれば英雄。

ヒーローモード時のガード崩し

スタンダードモード時のしゃがみDや連続技後は、キャンセル変身からヒーローモードで起き攻めするチャンス。うまく二択を仕掛けていこう。主に使う技は連続技狙いのジャンプDと、技を出さずに着地してのメイ・リー ブレイク。前者がきっちり重なるようタイミングを計ろう。無敵技を出す相手には、着地後に後転が有効だ。

ジャンプ攻撃



暴れる相手にはジャンプ攻撃。地上技につなぎやすいDがオススメだ。

スカし投げ



ガードを固めるようなら空ジャンプからコマンド投げ。ヒーローモード時の特権なので忘れずに。

タクマ補足：強虎爆拳は、構え中(手前の手を前に出した部分)に受付時間が短いながらもガードポイントがある。相手の飛び道具に合わせて、引き付けずに出せば有効活用できるぞ。

メイ・リー補足：ライトニングニードルの1段目をキャンセルして変身すると、近い間合いで有利になる。単調になりがちな攻めにアクセントを付け、的を絞らせないようにしたい。

YASHIRO NANAKASE



対戦攻略

乾いた大地の社

一発屋のオロチ社は、それをいかに決めるかが課題。成功率を少しでも上げるために工夫してみた。

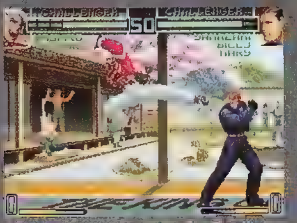
Text：真瑠世

くじくだいちを決める

くじくだいちは追撃で一気に体力を奪うことができるため、常に狙っていきたい技。ただし、空中戦が主体のキャラに対しては決めにくいのが実状だ。ではどうするか？

くじくだいちを決めるための工夫としては、相手がジャンプという選択肢を取りにくいポイントで狙う方法と、クイックMAX発動を使って強引に狙う方法が挙げられる。

前者のパターンは、ジャンプDからくじくだいちを狙うパターンが有効。ジャンプ攻撃をヒットorガードさせた場合、その後相手は地上で対処しがちだからだ。ジャンプDの先端を当てつつ、着地直後に弱くじくだいちを出そう。相手が地上で暴れてくれれば、ほぼ確実に決まるはず。



ジャンプDの先端を当てたら、その後くじくだいちを狙おう。決まればラッキー!!

けん制技から狙う

クイックMAX発動から狙うパターンは、パワーゲージが3本以上たまっている状態で行ない、MAX超必殺技まで決めたいところ。一回の奇襲で大ダメージを与えるのだ。

具体的には、遠距離立ちBでけん制しながら、これにクイックMAX発動をかけて素早く弱くじくだいちを出す連係が有効。普段は遠距離立ちBを2発ワンセットで使って「遠距離立ちBの後はジャンプしにくい」というイメージを植え付けておき、パワーゲージがたまったらくじくだいちで致命傷を与えよう。



遠距離立ちBのスキをクイックMAX発動で無くし。素早く弱くじくだいちで奇襲だ。



くじくだいち後は前進してからの強攻撃→➡+A→MAX版暗黒地獄極楽落として決め！

CHRIS



対戦攻略

炎のさだめのクリス

ガードを崩す能力に長けたオロチクリス。連続技も難度が低めで、安定した活躍が期待できる。

Text：ラオウ

接近手段と攻守の主要技

接近を試みるときは、通常のクリスと同様にジャンプC+Dを使って飛び込んでいく。ガードさせた後は大幅に有利なので、ダッシュからししをかむほのおを狙おう。

ジャンプC+Dがヒットし、相手が受け身を取った場合は、近距離立ちDを重ねてキャンセルししをかむほのおを入力しておくのが強力。相手が動こうとした場合は連続技になり、ガード時のリスクも無い。

ししをかむほのお後は、キャンセル弱つきをつむほのおで追撃後、受け身を狙って弱たいようをいるほのおを重ねるのが基本。昇り前方大ジャンプ攻撃で追撃し、着地に前述の近距離立ちD→ししをかむほのおを狙うのも有効だ。

対空面では弱つきをつむほのおに注目。出始めが上半身無敵なので、やや早めに出すと強力だ。めくり気味の跳び込みには、ダッシュでくぐって近距離立ちDを出すといい。



空中戦で競り勝った後や相手が受け身を取った後は、近距離立ちD→ししをかむほのお。



ヒット時はししをかむおのおが発動、ガードされても反撃無し。オロチクリスの長所だ。



遠距離戦では「跳ばせてて落とす」戦法も可能。これもオロチクリスならでは。

連続技

① (パワーゲージ2本使用)しゃがみB→しゃがみA Ⓒ ➡+A Ⓒ 強つきをつむほのお(3段目) Ⓢ 弱暗黒大蛇薙

② (MAX発動中、パワーゲージ1本使用)ししをかむほのお(4段目) Ⓒ 強つきをつむほのお(3段目) Ⓢ 弱暗黒大蛇薙

①は下段始動のお手軽連続技。弱暗黒大蛇薙へのつなぎは遅めなのでゆとりを持って入力しよう。②はガード崩しからの大ダメージ連続技だ。

RAMON



対戦攻略

ラモン

強フェイントステップを使った独特の攻めは非常に強力。今回は特にオススメの連係を紹介だ！

Text：極限堂

中間距離での主要技

遠距離立ちDは、ジャンプ防止を兼ねたけん制技として活躍する。ただし、座高の低いキャラにしゃがまれると空振りしてしまうので注意。

リーチの長い下段技のしゃがみDも強力。キャンセル強フェイントステップとセットで使うのが基本だ。ヒット時はダッシュで接近、相手が受け身を取ったら各種コマンド投げと打撃技で二択を迫ろう。



しゃがみDがヒットしたらダッシュで接近しよう。一気に攻め込むチャンスだ！



遠距離立ちDは少し踏み込みながら攻撃するので、リーチの面でも優れているぞ。

強フェイントステップを使った固め連係

しゃがみA→↘+B→強フェイントステップ→少しダッシュしてしゃがみA…は、キッチリ繰り返せば強力な連係となる。↘+B→しゃがみAは連続ガードになり、しゃがみAと↘+Bの間も通常技やジャンプでは割り込み不可能。割り込むには、無敵技や緊急回避などのリスクが高い行動を取る必要があるのだ。

相手が暴れて↘+Bがヒットした場合は、ダッシュしゃがみCからの連続技を決められる。↘+Bがヒットしそうなら、ダッシュしゃがみC→↘+Bまで決め打ちしよう。



決め打ちでダッシュしゃがみC→↘+B。超必殺技まで決めれば大ダメージを与えられる。



しゃがみAを当てた後、相手が動けば↘+Bがヒット。よく暴れる相手に対しては……

ゲー事典 オロチ社補足：強攻撃の攻撃発生はしゃがみCが最も早く、次いで近距離立ちD→近距離立ちCとなっている。　ラモン補足：遠距離立ちDがしゃがみ状態に空振りするキャラは以下の通り。庵、マチュア、山崎、ビリー、社、シェルミー、クリス、クーラ、紅丸、ジョー、キム、チョイ、アテナ、チン、ケンスウ、レオナ、舞、ユリ

JOE HIGASHI



対戦攻略
ジョー・ヒガシ

地上の通常技＆特殊技すべてをキャンセルできる爆裂拳を利用して、ガードを揺さぶっていこう。

爆裂拳を使う!

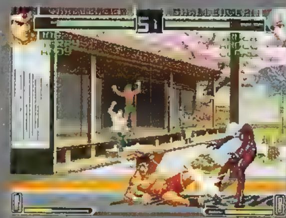
爆裂拳は「キャンセルできない通常技や特殊技からでもキャンセルで出せる」という特殊な性質を持つことが判明。この性質に、中段でスキも小さい弱爆裂フィニッシュを組み合わせれば、効果的なガード崩し連係を作り出せる。

基本的には、通常技や特殊技からキャンセルで爆裂拳を入力し、その1段目が出る前に弱爆裂フィニッシュへ派生させていく。けん制に使う遠距離立ちCや←+Bから派生させるのが有効だ。弱爆裂フィニッシュを連続で出せば、リバーサルで逃げようとする相手にも[illegible]

引っ掛かりやすい。

中段を意識して立ちガードしがちになる相手に対しては、遠距離立ちCや←+Bの後に[illegible]を出すなど、下段攻撃を多めに使っていくといいぞ。

下段かつ割り込まれにくい弱爆裂フィニッシュを交ぜる手もあるが、ガードされると[illegible]



弱爆裂フィニッシュを意識させれば、下段の←+Bやしゃがみ D も活きてくる。





リーチの長い遠距離立ちCや←+Bから弱爆裂フィニッシュ。奇襲として効果大。

ただ、出の早い技で割られるとつぶされてしまう。裏の選択肢も用意しておこう。

連続技

① 近距離立ちC Ⓢ ←+B Ⓢ 強爆裂拳(6段目)～強爆裂フィニッシュ

② 弱爆裂フィニッシュ Ⓢ 爆裂ハリケーンタイガーカカト

①は爆裂拳の性質を活かした高威力連続技。一部キャラのしゃがみ状態には爆裂拳が4ヒットしかしないので注意。パワーゲージがあれば、爆裂拳(3段目と6段目以外)から弱爆裂フィニッシュへつなぎ、②で大ダメージを与えよう。

KIM KAPHWAN



対戦攻略
キム・カッファン

性能が変わった飛翔脚と、新システムを絡めた連続技。覚えることは多いが、その分やりがいもある。

Text：ラオウ

飛翔脚を有効活用

[illegible]

ジャンプしておき、上を取れたら踏み付ける。ジャンプ防止技が弱体化したキムにとって、[illegible]

次に、相手のけん制技のスキを突く使い方。これは五分～やや不利程度の状況で垂直or後方ジャンプから出していく。相手が技を空振りしていれば、[illegible]





相手が動いたところに飛翔脚を差し込む。たとえ弱攻撃だろうとお構い無しだ。

近距離立ちCをガードされた後など、五分程度の状況でとりあえず後方へジャンプ。

ガード崩しからの連続技

中段攻撃の→+Bは、クイックMAX発動と組み合わせ[illegible]

→+B↓クイックMAX発動↓ダッシュ近距離立ちCが連続ヒットするので、[illegible]続技参照)。練習してぜひモノにしてほしい。ある程度は先行入力が利くので、→+B↓BC同時押し↓→→Cというように、コマンドをまとめて考えるといいだろう。

また、座高の高いキャラに対しては、ジャンプ直後のDがしゃがみガード不能になる[illegible]

連続技

① (パワーゲージ4本使用)→+B→(クイックMAX発動)→ダッシュ近距離立ちC(1段目) Ⓒ 強三連撃×3 Ⓢ 空中鳳凰脚

② (パワーゲージ2本使用)→+B→(クイックMAX発動)→ダッシュ近距離立ちC(2段目) Ⓒ 強鳳凰飛天脚→強三連撃×3

①はパワーゲージ大量消費の大ダメージ連続技。→+B後のダッシュはできるだけ早く行ない、近距離立ちCは1段目をキャンセルすること。②は最後にパワーゲージが回復するのがポイント。

YURI SAKAZAKI



対戦攻略
ユリ・サカザキ

画面端に追い詰めてからの攻めが強力。新システム「クイックMAX発動」を最大限に利用しよう。

[illegible]ンちゃん

クイックMAX発動を活用する

[illegible]ら、近距離立ちCやしゃがみCをガードさせつつ、クイックMAX発動から下段と中段の二択を仕掛けていこう。

下段はダッシュしゃがみBからの連続技、中段は→+A[illegible]ットした後は、しゃがみC↓←+D↓(キャンセルせずに)[illegible]お、横幅が広いチャンに対しては、強雷煌拳↓しゃがみC↓→+A↓強雷煌拳……が連続ヒット。タイマーゲージが[illegible]





[illegible]画面端に追い詰めたら、しゃがみor近距離立ちCから[illegible]クイックMAXして……。

下段と中段の二択を迫っていこう。どちらも選択肢も[illegible]なダメージを与えられる。

使える技ピックアップ!

[illegible]ぶタイプの飛び道具をくぐり[illegible]る程度引き付けて出さないと[illegible]

垂直ジャンプCは出が早い上に横方向への攻撃判定も強いので、空対空に役立つ。しゃがみCや弱空牙では迎撃しにくい鋭いジャンプ攻撃に対しては、この技を適度にばらまいておくのが効果的だ。





キャンセルからの飛び道具を多用する相手には、強空牙が有効。見逃さないように。

落としにくい跳び込みには垂直ジャンプCがオススメ。攻撃判定が強いので[illegible]

ジョー補足：爆裂拳はボタン4回で出すことが可能。ピアノ打ちが得意なら、パタパタと4回押して押しっぱなしにすると出しやすいぞ。　キム補足：飛翔脚は空振り時のスキが大きめ。角度の浅い強で、できるだけ当てるように出そう。　ユリ補足：MAX2が使える状態なら、画面端での→+A→雷煌拳後はしゃがみC→←+D→キャンセル裏！飛燕鳳凰脚を狙うといい。

KOFファンページ

KOFッ子 KINGDOM

初代KOFから遊んでいる人も、2002デビューのポテトちゃんも大歓迎の超大国、それが「KOFッ子 KINGDOM」だ！
デフォルトの発音は「こふっこきんぐだむ」であるが、「けーおーえふっしきんぐどむ」と呼ばれても僕の心は傷つかない。だって、重要なのは外見ではなく、ファンの真心だから！

Text:サクデル

Message From TONKO

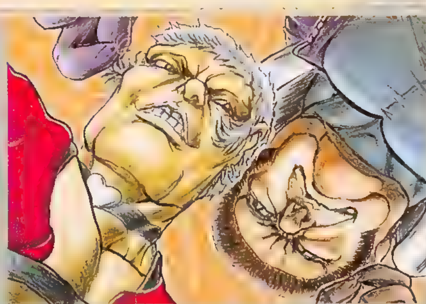
今月のポスターを描いたTONKO氏からメッセージが届いたぞ。ファンにはたまらないポスター。大事にしようね。

テリーとロック（子供）というテーマなので冬だし寒いし、暖かいムードの絵にしました。雰囲気がでているといいなと思います。あ、クリスマスツリー描けば良かったかな。
気がきかなくてスミマセン。





（千葉県　よろづさん）
☆なんていうんですか緊張感？　ページの雰囲気をも引き締める渋いK'がとてもカッコイイ！



（静岡県　中村英明君）
☆モミ王最長伝説、ここに開幕。にらみ合う二人のモミアゲの長さやいかに!!

今月の国宝級



（山口県　里見エリサさん）
☆交戦時でも心掛けるはエレガント加減！　それが女のTHE美学！

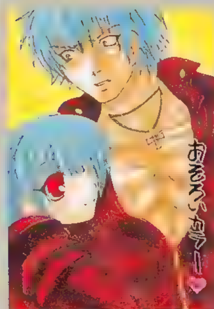
DASH君製造室



（神奈川県　マリ夫さん）
☆軍人の腹部露出はどうなのですかブラザー、という疑問に応えたレオナダッシュだそうな。たしかに。



（埼玉県　白金涙君）
☆三軒茶屋周辺でブームの着子ダッシュ。いずれ爆発的なムーブメントになるはず。



（神奈川県　みの虫さん）
☆おそろいチームとして選択画面にセットされていいのでは。

パッショネイトKOF！ 第1回 KOFの歩きかた

KOF関係のネタを、ちょっと真面目に考察したいお年ごろのコーナーが「パッショネイトKOF！」だ。今回は「KOFを個人主催したいナ〜」と考えている君のために「KOFツアー費用」をプロデュースしてみた。今度の冬休みに計画してみよう！　ちなみに、記載してある金額は、三人分の渡航費用だ。

日本⇔韓国 ¥240,000	[illegible]
韓国⇔上海 ¥174,000	宿泊……静安希爾頓飯店(28,600) 食事……朝食・ホテル代込、昼食・仕出しネオジオ弁当(2,700)、夕食・蟹味噌入りの小籠包30個(3,000)
上海⇔オランダ ¥1,800,000	[illegible]
オランダ⇔イタリア ¥440,000	宿泊……ヘルベティア&ブリストル(88,300) 食事……朝食・ホテル代込、昼食・仕出しネオジオCD弁当(2,700)、夕食・高級シーフード料理の店サバティーニのフルコース(26,400)
イタリア⇔メキシコ ¥1,920,000	[illegible]
メキシコ⇔日本 ¥2,400,000	宿泊……帝国ホテル大阪(46,000) 食事……朝食・ホテル代込、昼食・マックチョイス(1800)、夕食・串カツ、ドテ焼き、揚げ物各種、レモンハイ(9,000)
諸経費 ¥0~69,000	[illegible]
総費用	1チーム当たり 7,491,400×13チーム＝97,388,200円
結論	[illegible]



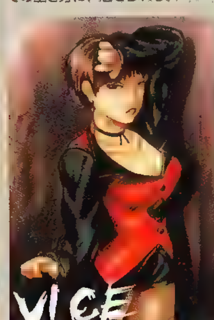
（東京都　unimaru君）
☆HOLDING OUT FOR A HERO。その生き方に、魅せられる。



（群馬県　カナムスミレさん）
☆キイイィィー！　得よねっ、かわいい娘って！



（三重県　ミスターうどん君）
☆使用可能キャラALL！　左上の京1号2号がいい味出してますネ！



（東京都　ヨウタ君）
☆今はただ、やみくもに、誘惑しなければ生きてゆけない。



（東京都　クロさん）
☆まだまだ秘密がてんこ盛りの二人。潜在能力天井知らずだ。



（愛知県　早乙女ナミさん）
☆しおれゲーニッツ兄さんもエンディングでは輝いてますな。

はみだし王子さま [illegible]

GBA版KOF開発スタッフが語る!

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood 開発者インタビュー

THE KING OF FIGHTERS EX2 HOWLING BLOOD
■メーカー：マーベラスエンターテイメント
■ジャンル：2D対戦格闘ゲーム
■予定価格：5,800円(予定)
■発 売 日：2003年1月1日発売予定
■プラットフォーム：ゲームボーイアドバンス

GBA用ソフト『THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD(以下EX2)』は、KOFファンの納得する出来になっているのか? 「KOFらしさ」とはどこにあるのか? それを知るために、アルカディア取材班は『EX2』開発元のマーベラスエンターテイメントの開発スタッフに話を伺った。

操作した感じは、「ああ、KOFやなあ」でした

――まず、元SNKのTOYOCHANが『EX2』のスーパーバイザーとして参加された経緯を教えてください。

TOYO マーベラスさんから、『EX2』を制作するのでぜひ参加してほしい、という話を頂きました。良質な作品を作りたい、という熱意に打たれ、「僕なんかでよければ……」と参加が決まったのです(笑)。

――具体的には『EX2』制作過程でどのようなお仕事をされたのでしょうか?

TOYO 過去のアーケード版KOF、主に『94』から『2000』の制作スタンスや、KOFらしいキャラやストーリーの展開の仕方などアドバイスしました。GBAというプラットフォームでのオリジナル作品なので、どこまで口を出していいのか、と恐縮しましたが。

――TOYOCHANにとって、『EX2』は「私が『KOF』を作るならこうする!」といったニュアンスの作品なのでしょうか?

TOYO 僕の中では、あくまでプレイモアさんが作る現在のアーケード版がKOFの原作であり本流なんです。ですから、『EX2』は「KOFにはこんなこともあるんですよ」という要素の入った別の方向性、外伝的なものとして捉えています。『96』を立ち上げるとき、『KOF外伝(仮)』というストーリーに特化したアーケードゲーム作ろうとしていたんです。残念ながら実現はしませんでしたが(笑)。僕はその『KOF外伝(仮)』と『EX2』のイメージが重なりました。『EX2』は西暦の付かないタイトルであり、アーケードと同じことをしてもファンが納得いくかどうか分からない。ならば、GBAという携帯ゲーム機ならではのオリジナリティを出す方針にしました。

――なぜ、携帯ゲーム機のGBAでKOFを作ろうとされたのでしょうか?

若月 マーベラスがキャラクター物の作品に特化した会社であることと、その時期、制作プラットフォームがゲームボーイに特化していたのです。

大瀬 まあ、普通に考えたらPS2やDCですよね(笑)。ですが、携帯ゲームで優秀な格闘ゲームを作りたい、という意欲は常に忘れていません。ファンや版権元の期待を裏切らないような、「携帯ゲームで遊べるKOF」をしっかり作っていこうと考えています。

「携帯ゲーム機ならではのオリジナリティを」

――『EX2』制作時、特にキャラクターの設定などで苦労された点は?

TOYO 僕のカラーを、実際の制作スタッフに反映させ過ぎないように気を付けました。やはり、十人十色のKOF観がありますからね。僕ら元KOFスタッフが開発当時に「これだけはKOFでやらんとこ」と守ってきた一線を超えていいのか、踏みとどまるべきか? どこまで干渉するべきかで悩みました(笑)。

――元KOFスタッフの、超えてはならない一線とはどのようなものですか?

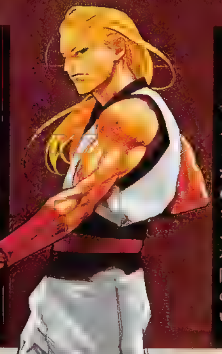
TOYO これも暗黙の了解で、そのときどきでコロコロと変わるのですけどね(笑)。『94』から『96』までは、宇宙人みたいなとっぴなキャラを出さないようにしよう、と全員で決めてました。フツーに町中にいる人で、ほんの少し特殊能力を持った程度……だったのですが、『97』でオロチというブッ飛んだキャラを出してしまいまして(爆笑)。オロチ出現以降、キャラに関しては幅が広がりましたよね。

――オロチといえば、十種神宝という設定もオロチ絡みですね。

TOYO 新キャラ設定の打ち合わせの時に「KOFには十種神宝という裏設定があるんです」と、提案してみたんです。

若月 それを聞いた時に「ストーリーに使える!」ということで組み込みました。

TOYO 『97』を作っていたころ、三種の神器がオロチ八傑衆に倒されそうになったら、崖の上にずらっと10人立たせたいなー、と冗



餓狼チーム

「今度の大会で優勝してほしいの、あなたたちに」ブルー・マリーはパオパオカフェに集まったテリー、アンディ、舞の三人にこう依頼した。世界各地で謎の犯罪組織が引き起こしている幼児誘拐事件。その組織と、今回のKOFの大会主催者が密接に絡んでいるとの情報がリークされたのだった。表舞台に顔を出さない主催者だが、大会優勝のセレモニーには姿を現すに違いない。「マリーに頼まれるまでもなく、俺たちの目標は常に優勝だからな」

主人公チーム

アメリカでストリートファイトの日々に明け暮れる草薙京の前に、神楽ちづるの代理で来たという男、大神零児が現れた。零児は自分が三種の神器をサポートする存在十種神宝の一つ、「辺都鏡」であることを京に説明し、オロチを奉じる者たちを倒すべくKOFのチームメイトになることを宣言する。そのころ、葉花萌は祖父から自分が十種神宝の一つ、「八握剣」であること、オロチを払う「草薙剣」の男と共に戦う宿命であることを告げられていた……。



出場チーム・ストーリー公開

各チームごとに設定された厚みのあるストーリー。これこそがKOFの特権だ。今回は4チーム分のストーリーを先行ロードショーと参ろう。残りのチームは次回紹介。

裏話



TEAM EX2 Profile

若月和久(写真左)……株式会社マーベラスエンターテイメント デジタルコンテンツグループ アシスタントディレクター
『THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD』のディレクターとして、企画のアイディア出しから全体的な開発の進行までを管理。

トヨちゃん(写真中、文中ではTOYO)
元SNKアーケード開発スタッフ。ネオジオの立ち上げ初期から『ASO2』や『クイズ迷探偵ネオ＆ジオ』のデザイナーとして開発に参加。KOFシリーズでは『'94』～『'98』の、主にシステムやキャラ関係のプランニングを担当する。そのほか、ドリームキャスト版KOFなどの移植作も多数手掛けている。『KOFEX2』ではスーパーバイザーとして開発に協力。

大渕善久(写真右)……株式会社マーベラスエンターテイメント デジタルコンテンツグループ プロデューサー
業務用占い機『ラズマタッズ』などの開発に参加。その後、PS用海外作品の移植を手掛ける。近年ではPSソフト『夜想曲2』、PS2ソフト『月の光』のディレクターを担当し、現在に至る。

談で言ってたんですよ(笑)。当時の裏設定はまだまだあります、今後もぜひ(笑)。まだ十種神宝も半分出てきてないし(爆笑)。

――裏設定で新キャラに意味合いが出たというか、作りやすくなったようですね(笑)。

若月 『EX2』では、新キャラを分かりやすいデザインにしました。女性なら、えらくデカいのとちっちゃいの(笑)。主人公チームの大神も「筋肉質でルーズなヤツ」と見た目からキャラの特性が理解できると思います。

――ストーリーで、KOF小説を長年手掛けられた嬉野秋彦先生も携わっているとか。

大渕 はい。マーベラスでストーリーの草案をまとめ、嬉野先生に書いていただきました。

TOYO アーケードを作っていたころ、僕らKOFスタッフも嬉野さんのKOF小説を読んで「この先生、キャラクターの個性よう分かっとるわー」と思ってました。僕らが言いたかったことが、嬉野さんの小説から伝わってくるというか。嬉野先生がかかわるということで期待してます(笑)。

――『EX2』でアーケード版をどのくらい再現できていますか?

若月 『EX』では、技の性質や性能が違うと指摘されましたので、『EX2』で忠実な再現を目指しました。ただ、携帯ゲーム機という部分で絵の枚数に制限があるので、完全再現というわけにはいかないのですが、ギリギリまでチューニングしました。

TOYO 操作した感じは「ああ、KOFやなあ」という感じです。これならファンも納得いくでしょう!(笑) ゲームの再現度に関して、すごく感動したんですよ。僕たちは『'94』からのKOFの鉄則として、キャラクターが相手をジャンプ攻撃でめくったときのプログラムは、攻撃をくらった側が相手にひっつくように作ったんですよ、わざと(笑)。

――攻略用語の「引っ張られ」ですね(笑)。

TOYO そうです(笑)。「引っ張られもアーケードと一緒やわ!」と驚きました。そこで安心しましたね。すごく細かいところまで原作を研究し、再現しようとしてくれているんだな、と。これは『KOF』です。

――制作過程で苦労されたところは?

若月 顔のドット打ちですね。1ドットの差で顔の大きさが変わるので(笑)。

大渕 64Mという容量に、大人数をどう収めるか努力しました。さまざまな技術を駆使して、データは圧縮に圧縮を重ねました。DVDゲームなどには無い、携帯ゲームならではの容量制限の苦しさですね(笑)。そうそう、『EX2』では、やられたキャラクターが画面に横たわったまま次の試合も残るんですよ。

TOYO ネオジオではそれができなかったんですよ(笑)。スプライトの関係で、横に長く倒れているキャラを背景に置けない。『EX2』でそれを見たとき「この技術、ネオジオでやりたかったなー」と思いましたね。そのほかにもオリジナル要素はたくさんありましたね。

若月 ボイスは、アーケードのようにとはいきませんが、前作から倍以上に増えています。

大渕 数ではなくて、喋ったことによって印象に残るボイスだけをチョイスしました。

TOYO そうですね。めちゃくちゃ喋りまくってる印象があるんですよ(笑)。

大渕 『EX1』ではGBAの性能が把握できてなかった部分があり難航したのですが、今作は、問題点が当初から判明していたので、前作の反省を踏まえ、スムーズに進みました。

――それでは、最後にファンへのメッセージをお願いします。

若月 キャラもストーリーも、ゲーム内容も自信作です。ヒロアキ氏のビジュアルと共に、ゲームを楽しんでもらえれば幸いです。

TOYO 久しぶりにKOFという作品にかかわり、お話をさせていただいて、昔のことを思い出しました。『EX2』を触ってみて「これはKOFの感覚だな」と感じました。制作スタッフに頑張ってもらい、僕自身も満足できるレベルになり、安心しております(笑)。一人でも多くのファンに触ってもらいたいです。

大渕 コンシューマーとして長く楽しめる仕掛けを組み込むなど、細かい努力をしています。遊び尽くしてもらえれば本望です。

「キャラもストーリーも、ゲーム内容も自信作です」

㊙新情報

『KOFEX2』を購入すると、なんと完全限定生産、アルカディア編集部制作の特別付録が付くぞ!! 新キャラの私服姿をあのヒロアキ氏が描きおろす豪華版。予約した人でも確実に手に入れることは難しいのだが、KOFファンは要チェックだ!!



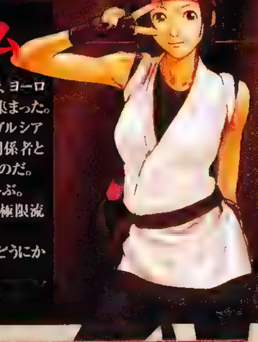
プレゼント

マーベラスエンターテイメントから『KOFEX2』の店舗販促用ポスターを抽選で10名さまにプレゼント! ヒロアキ氏の描く魅力的なキャラクターを堪能しよう。応募方法は200ページ。



サイコソルジャーチーム

アテナは、闇の彼方から、こどもたちの鳴き声を運ぶ血なまぐさい風という夢を見ていた。その夢を、世界各地で頻発する誘拐事件の被害者である子供たちからのメッセージではないか、と推測するチン。
「お師匠さま、わたし、出場します。今度のKOFが何か邪悪な意志の下に開かれたものなのかどうか、自分の目で確かめてきたいと思います」
「ほ、ほな俺も行くで!」
「僕も!」
アテナに続き意志を表明するケンスウとバオを、チンはうれしげに見つめるのだった。



龍虎チーム

今度のKOFの主催者の呼びかけで、ヨーロッパの財界から多数のスポンサーが集まった。その中にロバートの父親が総帥のガルシア財閥の名前もあり、ロバートは大会関係者ということで出場にストップがかかったのだ。
道場に集まった4人の前でタクマは叫ぶ。
「そこで、わしとリョウ、ユリの三人で、極限流の強さを全世界に知らしめるのだ!」
「そんなのイヤよぉ! ロバートさん、どうにかならないわけ?」
「ホンマ堪忍してぇな、ユリちゃん」
「どっ……どうしてこうなるのーっ!」

裏話 ……は3人の方がいらっしゃいました。合計6人。なんだかスゴイ気合いを感じました。そちらの方々にもお話を伺いたかったのですが、そち……しかし、インタビュー中も開発の方々の『KOFEX2』に対する意気込みがひしひしと感じられ、とても緊張感のある、それでいて楽しい時間でし……

ARCADIA
BRAND NEW UPDATES
NEWS CLIP

NEWS

え!? 水泳をしながらラーメン?

東京国際映画祭のイベントとして、一級のゲームクリエイターが集まった!

去る10月28〜30日、東京国際映画祭のイベントの一つとして、「第一回東京国際CG映像祭」が行なわれた。ハリウッドなど、世界の「最先端」といわれるCG映像を特集したイベントだが、特筆するべきは三日目。ナムコ、セガ、カプコンのトップクリエイターたちを招き、講演会を行なったのだ。

アーケード専門誌として興味深かったのは、第二部、セガ・アミューズメントヴィジョン代表として登場した名越氏の講演だ。「レースゲーム」を題材に、そのゲーム画面・ゲーム性の進化の様子を『アウトラン』『デイトナ』『スカッドレース』『F355チャレンジ』などの実際の画像を交えながら、詳細に解説してくれたのだ。

また、途中から『SEGA-GT』(ワウ・エンターテイメント)の今枝氏と、『アウトモデリスタ』(カプコン)の須藤氏が登場、ファミ通の浜村編集長を司会に、「レースゲームのリアルさとゲーム性」について、活発な議論が行なわれた。

そして、このイベントで最も印象的だったのは、最後の質疑応答。お客さんから出た「『SEGA-GT』はリアルすぎて好みじゃない。『F-ZERO』のようなマンガ的なゲームの方が爽快感があって、今後もっと増えてほしい」という質問(希望?)に答えた、カプコン須藤氏の言葉。

「いつも開発内で話していることがある。水泳の好きな人を楽しませたいなら、水泳をさせればいい。そして、その人はラーメンも好きだとする。ならば、水泳をさせながら、ラーメンを食べさせればいい。でも、現実的には無理だろう。では、ゲームではどうなるか? どうするか? その答えが出たら、あなたは企画書と履歴書を持って、カプコンに来てください」というもの。

これは、「水泳をしながらラーメンを食べるゲームを考えてください」という言葉ではもちろん無く、「マーケットの相反するニーズに対し、自分たちはどんなゲームを作ることで応えるか、日々考えている。ゲーム開発に携わりたいならば、その答えを自分たちでも考えてほしい」という言葉なのだろう。

あの場に集まったゲーム開発の卵の人たちが、今後どのようにその問いかけに応えていくのか、非常に楽しみである。







カプコン、ナムコの講演も、それぞれに独自性のある面白いものだった。イベントプロデューサーの自慢話が無ければ、より面白いかもしれない(笑)。来年も楽しみである。



会場で初披露された『F-ZERO』の画面は、非常に爽快感のあふれるものだった(画面は開発中のものです)。大型筐体をひっさげて、アーケードに登場する日が待ち遠しい。

RELEASE

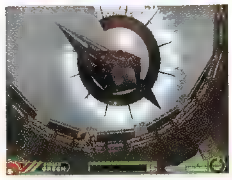
ゲーム発売前にサントラが!?
『ボーダーダウン』プレ・サントラ発売決定

以前に小誌でお伝えした、グレフが開発する期待のシューティングゲーム『BORDER DOWN』。この作品のサウンドトラックが、ゲームに先駆けて登場する。といってもこれはゲーム収録のBGMを4曲収録した、サントラの予告編的なCDに当たる。

タイトルは「BORDER DOWN　イメージ・マキシシングル」(仮)。販売はスーパースィープ、発売は年末を予定しているらしい。

通常の店頭販売はされず、セガダイレクトによるネット販売とスーパースィープ直販に限定されるそうだ。何から何まで画期的な試み、ますますゲームが楽しみになってきた!





期待の新作「BORDER DOWN」。ゲームに先駆けてCDのリリースが決定!(画面は開発中のものです)。ゲーム自体の発売も楽しみだ!!

RELEASE

今度はお侍なCDラック
三名のイラストレーター競作

前回は白井影二氏描き下ろしのタンスを紹介したが、今度はナコルルCDラックだ。イラストは、葵羽鳥さん、鈴平ひろさん、魚さんの三名が競作。製作は、前回同様、大阪の家具屋さん「かぐやひめ」。

詳しい情報はHPへどうぞ。

http://www.kaguya-hime.co.jp

PRESENT!
今回も、三つのCDラックを各一名さまにプレゼント!　詳しい応募方法などは、200ページに書いてあるぞ。





NEWS

ゲーセン横丁最新情報
秀作シューティング『エスプレイド』の移植が決定!!

次のハイスコアトライアルは……「ガンバード」だ!

全国のシューターが、名作シューティングのケータイ移植作で争うゲーセン横丁のタイムアタック。次回のスコトラの種目は、12月に配信予定の『ガンバード タイムアタックアプリ』に決定した。

俺にマリオン様を使わせたら、間違いなく優勝だ!　と荒ぶるスコアラーは、今すぐゲーセン横丁にアクセスし『ガンバードタイムアタックアプリ』をダウンロードするのだ!

ケイブホームページ http://www.cave.co.jp



アーケード版のように、コインチェーンで2000点を取り続けなければならないのだろうか?熱い稼ぎになりそうだぜ!

ゲーセン横丁の歩き方

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504iシリーズ」→「ゲーセン横丁」

※月額固定　税別300円(初回入会時10コイン　毎月6コイン)

※ゲームのダウンロード時は、2～3コインを消費する事になります。

※スコアトライアルのゲームをダウンロードするには、2コインとなっています。

ゲーセン横丁入荷情報

12月～1月中配信予定　『エスプレイド』

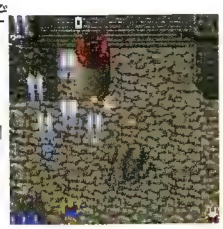
キャラクターの魅力と、シューティングの醍醐味を合わせ持つ傑作『エスプレイド』が移植される。現存のケータイ機の性能なら、耳に残るボスのBGMなどもバッチリ再現可能!　か?



画面中央に居るのは、見紛うことなきESP者の美作いろりではないかっ!　祐介やJ-B 5thも使えるのだろうか?続報を待て!

12月配信予定　『ガンバード タイムアタックアプリ』

ミスの許されない緊張感が好評の『怒首領プチ タイムアタックアプリ』。お次は『ガンバード』版が登場するぞ!



興奮冷めやらぬ「怒首領プチ」スコトラのように、今タイトルでもハイスコアトライアルが開催される!
※写真は通常版の「ガンバード」です。

12月配信予定　『クレーンゲーム(仮称)』

ケータイでできるクレーンゲーム。ゲーム中に獲得したアイテム次第で、実際の賞品が郵送されるサービスも予定中。

第一回HI-SCORE TRIAL 怒首領プチタイムアタック 入賞者発表

299名が参加し、熾烈なデッドヒートが展開されたプチタイムアタック!　それでは、TOP3の発表だ!



上位入賞者には豪華賞品が贈呈されたほか、100位などのキリ番ラッキー賞もある。ケータイシューターなら参加しなければウソだぞ!

TOP3

1位　熊本県　まる(17)
3459300点　機種:P504i
まさかここまで行けるとは思わなかった。DLするためのコイン数も丁度よかったです。

2位　東京都　MYS(26)
3452720点　機種:P504i
あんな昔のスコアで2位になれるとは……。スコアは348万台まで確実に伸びるかと。

3位　神奈川県　EMB(22)
3438880点　機種:N504i
ラストで抜かされると思ってました。非常にアツかったです。また参加したいです。

RELEASE

今年もクリスマスイベントがスタート！
Dream Flying LIVE '02～聖夜に雪が舞い降りる～

今年もクリスマスのシーズンがやってまいりました！　東京ジョイポリスでは夢誘うステージショー「Dream Flying LIVE '02～聖夜に雪が舞い降りる～」を開催します。宙を舞うレディースサンタ、虹色に輝く無数のシャボン玉、真っ白な雪「Dream Snow」……。ホームコメディのような和みとファンタジックな世界が同居する素敵なステージはクリスマスの思い出にぴったり！　ステージの後ろには、6mもの巨大ツリーの前でサンタクロースとの記念撮影会も。さあ、お友達と、恋人と、ご家族と、東京ジョイポリスへGO！

**「Dream Flying LIVE '02
～聖夜に雪が舞い降りる～」**
■開催日：11／30～12／25中の土日祝日、および12／24～25
■時間：①15:00～②17:30～③20:00～



PRESENT!
セガ様より、ジョイポリス入場チケットを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーへレッツゴー！

RELEASE

東京・池袋はホーリーナイトなんじゃ
ナンジャタウンのクリスマス～年始イベント

やっぱり池袋は餃子ッス！　というわけで、東京・池袋はサンシャインシティ内ナンジャタウンでは、全世界の餃子な食べ物を集めた「世界餃子フェスタ」開催中なんじゃ！(2003年1月31日まで)。

それに加えて、12/7～25までは「ナンジャ☆オールディーズX'mas」で三つのスペシャルクリスマスイベントを開催。カップルのためのの疑似婚約式などのイベントを行なう「薔薇の誓い」や、ミュージカルレビュー「サンタナジャヴのオールディーズパーティー」にステージショー「クリスマスヒットパレード」と盛りだくさん！　12/31～1/1はオールナイトの「カウントダウンパーティ」を開催するんじゃ！　年末年始も、ナンジャは熱いんじゃ！



PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウン入場&パスポートチケットを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーへ急ぐんじゃ！

NEWS

ねずみ大会開催！
迷路脱出ロボの邂逅

今年で23回を迎える全日本マイクロマウス大会が、11月8日から10日の三日間、東京の科学技術館1Fホールで開かれた。

試合は、小さなロボットの「マウス」に迷路を通過させ、ゴールまでのスピードを競うというのが大まかなルール。マウスはあらかじめ迷路の情報を知っているわけではなく、制限時間内にマウスが自ら迷路を解析し、そのデータを元に最短距離を見つけゴールを目指すというのだから驚きだ!!

マイクロマウス競技エキスパートクラスで優勝したのは、日本システムデザインの井谷優さん。井谷さんのマウスは、何と8秒953というタイムで巨大迷路を駆け抜けた。

日本だけでなく、韓国やシンガポール、米国などからさまざまなマウスたちが登場し、会場を盛り上げた。競技以外にも、キット製作から始める工作教室やマウスパーティーといった活動・交流の場も設けてある。今回は行けなかった人も、来年こそは行ってみて!!



巨大な迷路を探索するマウスたち。この小さなマウスたちが、アッという間に迷路を抜け出す。

てあたりしだいゲームリスト

-11月18日時点-

●2002年11月発売予定のタイトル		
ポチッとにゃ～	コンパイル/タイトー	落ちモノパズル
魔斬—MAZAN—	ナムコ	剣術
ワイワイクリッパー	ナムコ	プライズ
●2002年12月発売予定のタイトル		
太鼓の達人4	ナムコ	和の心ゲーム
DanceDanceRevolution EXTREME	コナミ/コナミマーケティング	ダンスシミュレーション
BATTLE GEAR 3	タイトー	ドライブ
頭文字D Arcade Stage Ver.2	セガロッソ	ドライブ
THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ (未定)	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
WORLD COMBAT	コナミ/コナミマーケティング	ガンシューティング
pop'n music9	コナミ/コナミマーケティング	音楽シミュレーション
BINGO PARTY SPLASH	セガ	マスメダル
●2003年1月以降発売予定のタイトル(未定含む)		
ケツイ 絆地獄たち (今冬予定)	ケイブ	シューティング
MONSTAR GATE Ⅲ (今冬予定)	コナミ/コナミマーケティング	多人数参加型マスメダル機
クイズケータイQモード～MallもChatも恋しTel～(今冬予定)	AMEDIO/タイトー	クイズゲーム
PREMIER ELEVEN (未定)	サミー	スポーツ
Sports Shooting USA (来春予定)	サミー	スポーツ
Maximum Speed (来春予定)	サミー	レース
Dolphin Blue (仮 来春予定)	サミー	アクションシューティング
CAPCOM FIGHTING ALL STARS (来春予定)	カプコン	格闘
F-ZERO AC (仮 未定)	アミューズメントヴィジョン/セガ(監修：任天堂)	ドライブ
Dragon Chronicle (未定)	ナムコ	カード
dogstation Deluxeイヌターネットはじめました！(未定)	コナミ/コナミマーケティング	ペット育成・コミュニケーションゲーム
麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟Ver.(未定)	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀ゲーム
新・豪血寺一族 (未定)	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN (未定)	グレフ	シューティング
Damu Deva (未定)	アークシステムワークス	シューティング
Hi☆Paiパラダイス	セタ／アルゼ	学園ラブコメ麻雀
カラフルハイスクール (未定)	ナムコ	クイズ
(仮称) アイドルゲーム (未定)	ナムコ	育成
あずまんが大王パズルボブル	mos/タイトー	落ちモノパズル

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

1位　THE KING OF FIGHTERS 2002

Pick Up!



今月は『THE KING OF FIGHTERS 2002』が初登場で堂々の第1位だ。新キャラクターは追加されていないものの、旧キャラターの復活とストライカーの廃止により、遊びやすく仕上がっている。シリーズ最高作と名高い『同'98』を越えることができるか、期待したい。

メーカー　イオリス/プレイモア・サンアミューズメント
ポイント　199.4

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	初	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス/プレイモア・サンアミューズメント>	199.4
2	1	Virtua Fighter4 Evolution<SEGA-AM2/セガ>	197.7
3	2	GUILTY GEARE XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	108.6
4	5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売:カプコン>	94.0
5	初	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン/セガ>	85.9
6	3	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ/コナミマーケティング>	76.2
7	3	SOUL CALIBURⅡ<ナムコ>	27.6
7	6	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	27.6
9	8	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	25.9
10	7	VIRTUA STRIKER 3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	19.4

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

1位　太鼓の達人3

Pick Up!



発売の度に手堅くランクインする『太鼓の達人3』が今月の1位。シリーズを重ねシステムも濃くなってきている中、まだまだ「簡単なゲーム」という印象付けにより、多くの一般客に支持されている模様。家庭用の発売も手伝って知名度も一段とアップしている。

メーカー　ナムコ
ポイント　127.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	太鼓の達人3<ナムコ>	127.3
2	1	drummania7thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	89.3
3	6	頭文字D Arcade Stage<セガ・ロッソ/セガ>	87.6
4	9	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2/セガ>	81.0
5	8	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	64.5
6	6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー/セガ>	61.2
7	3	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	56.2
7	5	pop'n music 8<コナミ/コナミマーケティング>	56.2
9	4	GUITARFREAKS 8thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	54.5
10	—	THE HOUSE OF THE DEAD 2<セガ>	39.7

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。

協力店舗一覧

アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001	スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F	☎03-3200-0884	スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミュージアム麻生店	北海道札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166	セガワールド青森	青森県青森市浦町奥野617	☎017-722-9201
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	セガワールドアクティバ	青森県弘前市末広1-3-3	☎0172-27-7451
荻窪GAME-EXC	東京都杉並区1-16-16 ユアビユⅠ 1F	☎03-5397-9551	セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7	☎028-633-6082
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	セガワールド幸手	埼玉県幸手市上高野2142-1	☎0480-42-6618
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7南興ビル内	☎011-512-1868	セガワールド成田	千葉県成田市東町157-5	☎0476-23-2591
ゲームインさんしょう新庄店	富山県富山市3-1-6	☎076-422-1115	セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1~3F	☎03-3971-9601	セガワールド前橋	群馬県前橋市関根町363	☎027-231-1109
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1~4F	☎042-724-1477	セガワールド和光	埼玉県和光市丸山台1-4-5	☎048-465-7161
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1~4F	☎03-3496-5856	ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F	☎04-7163-9844
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F~4F	☎0426-48-1288	ハイテクセガパドック	広島県広島市松原町5-15	☎082-262-3335
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
スガイ24	北海道札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

読者のパソコン・移動電話所有状況

今月の月替わりランキングは「読者のパソコン・移動電話の所有状況」だ。移動電話とは携帯電話とPHS、そのほか自動車電話などを含んだ総称だ。

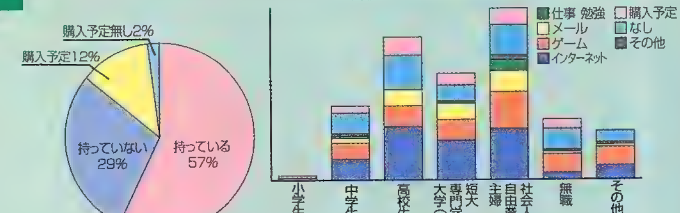
所有率としては、パソコン・移動電話共に3割を若干割り込む結果となった。読者の年齢分布にもよるが、未就業者が多い状況ではごく普通の結果と言っていいだろう。

では、それぞれを見ていこう。まずはパソコンの所有状況だが、注目すべき結果は、大学生・短大生・専門学校生の所有率が、高校生より下回る点。これは校内に設置されている備品を使用しているケースが多いと分析できるが、わずかにしても高校生を下回る結果であることは興味深い。またパソコンをゲームに利用している層が一番多いのが社会人であるという結果も面白い。

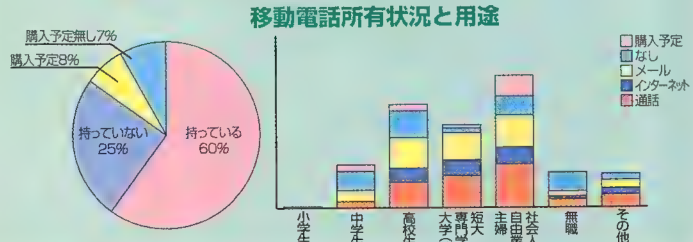
移動電話を見てみると、年齢層による順当な結果を見せている。利用方法としては、やはりインターネットなどに使うよりは通話やメールが主体のようだ。そうした中、高校生の利用方法の第1位がメールであることに注目したい。確かに通話よりもメールの方が格安のサービスが提供されていることもあるし、学校内の友人などとはわざわざ通話するほどでもない。それゆえに高校生などにはメール送受信ツールとして多く利用されているのだろう。

またパソコン・移動電話共に、以前の調査よりもその所有率が上がっていることを付け加えておこう。

パソコン所有状況と用途



移動電話所有状況と用途





今回の取材地
茨城
「常磐線 その2」

日本縦断

ゲームセンターマップ

今月は常磐線第2弾ということで、茨城県内のゲームセンターを紹介。どのお店も活気があって、納豆に替わって茨城の新名物となる日も近い!?

※記事中のデータは、取材を行なった10月下旬の内容によるものです。

茨城の猛者はここへ集合！

アイアイ駅南店

●茨城県水戸市桜川1-4-10
☎029-221-1001
●営業時間：9:00～24:00

県内だけでなく、他県からも実力のあるプレイヤーが集う強豪店。ビデオゲーム50円、音ゲー100円という価格設定もうれしい。大会も積極的に開催しており、参加者が100名を超すこともあるとのこと。





「ガンダムDX」コーナーには、ライブモニターが4台も設置されているぞ。



熱き戦いが、日夜繰り広げられているのだ。

人気ゲームランキング

1st	GGXX
2nd	K.O.F. 2002
3rd	ポップンミュージック8
4th	VF4 Evolution
5th	ガンダムDX

当店は、近隣では珍しいビデオゲーム中心の店です。現在力を入れている『GGXX』をはじめ、各種ゲームで全国的屈指のプレイヤーが集まっています。また3年前から行なっているフリープレイイベントは、プレイヤー同士のコミュニケーションの場として大いに盛り上がっています。

http://www.aiai-group.com/top.htm



プライズ＆メダルに自信あり！

ゲームファンタジア水戸店

●茨城県水戸市宮町2-4-29
☎029-228-5658
●営業時間：9:00～24:00

水戸駅近くの繁華街にあるGF水戸店にはプライズ&メダルゲーム機を中心に充実したラインナップを誇る。プライズゲームは全台1プレイ100円で遊べ、メダルゲームに関しても良心的な価格設定だ。もちろんビデオゲームも、最新機器を中心に多数設置されている。







音楽ゲームをはじめ、大型筐体も、数多く設置されている。

人気ゲームランキング

1st	UFOキャッチャー7
2nd	カプリチオサイクロン
3rd	K.O.F. 2002
4th	GGXX
5th	バーチャストライカー2002

第2、第4土日曜と祝日には、プライズゲーム機でGETしたぬいぐるみを風船の中に入れてプレゼントする「ラッピングサービス」を実施しており、大変ご好評をいただいています。またメダルゲーム機は、約100台をご用意いたしております。ぜひ一度、お店に足を運んでいただければと思います。

http://www.gamefantasia.jp/tenpo/mito.html

気軽に入れる雰囲気が魅力

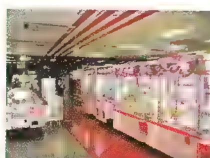
プレイステージ ウイン

●茨城県水戸市南町1-4-14
☎029-302-3422
●営業時間：10:00～24:00

水戸駅の近くにあり、その立地条件から女性客やカップルなど、幅広い層のお客さんが訪れる。大会開催やイベントなどにも積極的で、12月には下表に掲載したもの以外にも「開店3周年感謝祭」や「クリスマスフェア」を開催する予定だ。



近くには大型スーパーなどもあり、多くの人が買い物の帰りなどに訪れている。



見よ、この充実したプライズコーナーを！ 景品も多種そろっているぞ。



広いスペースを誇る店内は雰囲気も明るく、誰もが入りやすい空間を提供してくれる。

人気ゲームランキング

1st	ネオプラネット（スロット）
2nd	アラジン（スロット）
3rd	GGXX
4th	バーチャストライカー 2002
5th	K.O.F. 2002

当店では、毎月『GGXX』の大会を開催しているほか、各種イベントを開催しています。また女性やカップルのお客さまが多く訪れることもあり、今後はシール機にも力を入れていこうと考えています。

12月14日 GGXX レディース大会
12月28日 GGXX ランキングバトル

http://www3.to/WIN/

感 今回、最初の取材地の日立駅前にはゲーセンではなく、太平洋が広がっていました。出版やゲームに関わるお仕事をしていると、どうしても外界に触れる機会に恵まれず、殺伐としがちです。今回の取材では、久しぶりに青い海を拝むことができ、疲れ切った心が癒されました。（DOI-2） PS.日立駅で出口を間違えると海に出ます

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店　音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　連射装置などのサービスのある店　アルカディアクーポン加盟店

バッティングの後に1プレイ！

プラサカプコン土浦店

●茨城県土浦市真鍋2丁目1-29
☎0298-26-3800
●営業時間：平日12:00～24:00
土日祝 10:00～24:00

1Fにバッティングコーナーが併設されているお店。カプコンの直営店ということで、カプコン製品のラインナップはもちろん充実、それ以外にもやり込んでいるユーザーが多い『VF4EVO』や、『WCCF』『スターホース』などの大型筐体ものも人気を博している。



スタッフより

当店は、1Fにビデオ&プライズゲームとバッティングコーナー、2Fがメダルゲームコーナーとなっていて、どちらのフロアも大盛況です。また毎週土曜にはビンゴ大会を開催しています。



メダルゲームがこれだけそろうと圧巻。何枚あっても遊びきれない!?



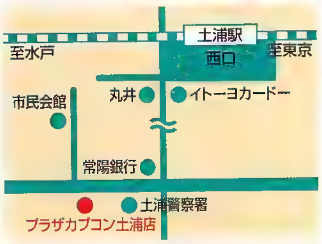
打ってからプレイするもよし、プレイしてから打つのもまたよし。



ズラリ並んだメダルゲーム。これもこの店のウリのひとつだ。

人気ゲームランキング

1st	スターホース 2002
2nd	W.C.C.F
3rd	VF4 Evolution
4th	GGXX
5th	K.O.F. 2002



http://www.capcom.co.jp/index/amuse/chokuei/tutiura.html

日立のゲーム好き御用達

スキッパーズ　日立店

●茨城県日立市幸町1-11-1
YBビル1F
☎0294-27-3939
●営業時間：11:00～23:00／金土～24:00

ラインナップの充実ぶりや、遊びに来るプレイヤーの実力は、日立でトップレベルを誇る。また、お店の一角では「アクエリアンエイジ」などのカードゲームも販売しており、こちらの品ぞろえも日立随一とのこと。





カードゲームをはじめ、フィギュアやお菓子なども売られている。



音ゲーだけではなく、対戦格闘ゲームも盛り上がりを見せている。

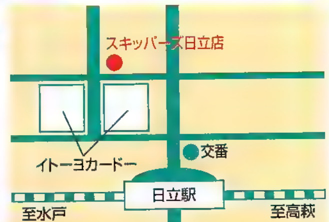
スタッフより

当店では、毎週土曜日に格ゲー・音ゲーの大会を開催しています。『ギターフリークス』では、インターネットランキング2位のプレイヤーが訪れるなど、実力も高めです。またサービス面でも気を配るよう心がけており、プライズマシンで景品が取りにくい場合などは、声を掛けていただければ対応します。

イベント
12月7日　DDR MAX2 大会
12月14日　GGXX大会

人気ゲームランキング

1st	GGXX
2nd	ギターフリークス8thMIX
3rd	ドラムマニア7thMIX
4th	ビートマニアIIDX 6thstyle
5th	K.O.F. 2002



家族みんなで楽しめる

アミューズメントパーク ハイパーギャオ 龍ケ崎店

●茨城県竜ヶ崎市藤ヶ丘4-2-6
☎0297-61-1288
●営業時間：10:00～24:00

典型的な郊外型店舗で、もちろん駐車場完備。力を入れているのはメダルゲームコーナーで、料金設定を安くしているほか、定期的に新しい筐体を増設しているとのこと。月1回エアプリン（中に入って遊べる大型風船）を設置するなど、家族向けのイベントも展開している。





自分が歌った曲をその場でシングルCDにできる「レコスタ」もウリのひとつ。



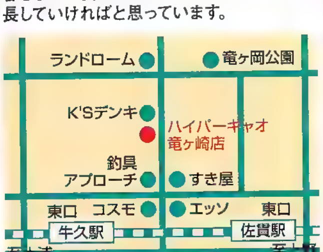
競馬ゲームや、メダルコーナー、スロなどが並ぶパチスロコーナー。それでもゆったりとプレイできる。

スタッフより

イベントはエアプリン設置のほかに、毎月第3日曜にはお客さんにポップコーンを配っています。まだオープンから2年のお店なので、お客さまのご要望に応えて、これからどんどん成長していければと思っています。

人気ゲームランキング

1st	G I ウイニングサイアー
2nd	ドラムマニア7thMIX
3rd	太鼓の達人3
4th	お祈り大明神
5th	頭文字D



http://www.gyaooo.com/

セガタイトルが超充実

ハイテクセガ ミナミスポーツプラザ

●茨城県ひたちなか市東大島2-11-11
☎029-274-4124
●営業時間：10:00～24:00

ボーリング場「ミナミボウル」に併設されているお店。広い店内だけあり、最新ゲームや大型筐体、プライズゲームなどがズラリと並んでいる。また『VF4EVO』コーナーには大型ライブモニターが設置されており、ギャラリーともども盛り上がりを見せている。



スタッフより

当店では、毎週土曜を「バーチャの日」としてイベントを開催しています。またプライズコーナーでは『くまのプーさん』などのかわいいぬいぐるみからマニアック(?)なフィギュアまで、充実の品ぞろえです。



セガ系列のお店だけに、当然自社の製品に関しては充実している。



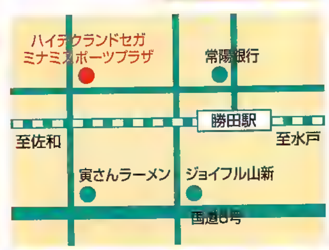
店内はかなり広く、ゲームの設置台数もかなりのものがある。



モニターの前には、ギャラリーのためのベンチが置かれている。

人気ゲームランキング

1st	K.O.F. 2002
2nd	VF4 Evolution
3rd	GGXX
4th	ソウルキャリバーII
5th	ガンダムDX



http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=1131060

想　茨城に対しては、納豆と鹿島アントラーズ（ちょっとだけホーリーホックも）くらいしか予備知識はなかった自分。でも実際行ってみて、かなりイメージは変わりましたよ。結構のどかな感じかなと思ってたけど、水戸なんかは街並みもかなり賑やかだったし。想像どおりだったのは、銀行のイメージキャラクターが中田浩二だったくらいですかね。（曽原）

今後は、二年に三本ぐらいは発売していきたい

「怒首領蜂」の「弾幕」で新たなシューティングゲームのあり方を見せてくれたケイブだが、ゲーム業界の業績悪化から、一時期はゲーム業界から撤退の噂も飛び交った。しかし、シューティングファンは憂うことなかれ！　ケイブは、今なお新作を発表していく準備が着々と進められていたのだった!!

第二十四回　魂を籠める者

株式会社ケイブ

Devoting All Energy To GAME

スタッフの意識は強くあったと思います。

── シューティング以外も出そうと考えているタイトルはありますか？

高野　そうですね。チャレンジはしてますよ。『犬のお散歩』とかね。最後はセガさんにお世話になりましたけど（苦笑）。しかし、会社の規模を考えると製品として出すのはすごく難しいですからね。

── できることなら、シューティング以外のタイトルも発売していきたいということですか？

高野　そうですね。コンシューマからは手を引いているのですが、業務用に関してなら、いろいろな対応をしていきたいとい考えています。

── 現在ゲーム業界では3D基板を使ったゲームが主流といっても過言ではないと思いますが、そういった中でケイブさんは2Dのゲームを作っていますが、将来的に3Dの基板を使ったゲームを作ることは考えていますか？

高野　いや　それはあまり考えてないですね。前は3Dに対して対応していかなければならないのか、とか考えていましたけど……今は逆にできるだけシンプルなものでどれだけユーザーに遊んでもらうか？　ということを念頭に置いてます。ネットワークで遊ぶという観念で考えると、3Dというテクノロジーは、技術面から考えてもまだまだ障害になりますからね。だから今は、ネットワークで簡単なゲームをどれだけ遊んでもらえるかというのが一番のポイントになってますよ。そういった意味もあるので、当社では携帯電話のコンテンツにも力を入れているんです。

── これからのテーマとして「ネットワーク」ということがキーワードになっていくと？

高野　そうですね。ネットワークでどういった遊びを作り出せるか？　というのがポイントですね。

── でも、実際に業務用になってくると携帯電話やパソコンに比べ、ネットワークを利用した事業ではまだまだ及ばないわけですが、社長が考えるこれからの業務用のネットワーク構造を教えてもらえますか？

高野　構造や仕組みなどは、あまり考えていないですね。私はその時代に沿った遊び方の中で考えています。ゲームセンター内の通信の部分を、ある程度遊びとして作っておけば、それを携帯電話の中に企画として持ち込めますから。要するにアーケード

── お決まりなんですが、最初に、ケイブという会社の成り立ちを教えてもらえますか？

高野　皆さんの中には知っている方もいると思いますが、私たちが在籍していた東亜プランという会社があったんですが、業績不振ということで倒産したんです。

当時サターンやプレステなどの次世代ハードが発売される直前で、グラフィックが2Dから3Dに変わっていくというゲーム業界の転換期でもあったんです。じゃあちょうどいいタイミングだということで、東亜のスタッフと共にケイブを立ち上げたんです。今まで我々がやってきた2Dのシューティングを極めようという方向性と、もう一方で3Dにも対応できるような製作現場としての基盤を作ろうというのが目標でした。

── では、最初から業務用のシューティングを視野に入れて会社を立ち上げたということですね？

高野　そうですね。私自身が業務用のシューティングで育ってきたというのもありますし、業界に入った目的もそこなんですよ。

── ケイブ立ち上げ当時は、アーケードゲーム業界の中でシューティングというジャンルが斜陽の傾向にあったと思いますが、それを踏まえても勝算はありましたか？

高野　そうですね……第一段として、東亜プランにかわって、シューティングゲームのブランド化を目指す事業展開をするという目標がありました。それには、シューティングゲームを一早く発売することで会社の特性を外部発信することが必要だと思ったんです。

── 東亜プランから受け継いでるという自負や誇りみたいなものはあったんでしょうか？

高野　いえ、受け継いだというより、会社のヴィジュアル的なアイデンティティを使っているという感じですかね。

── 新しいシューティングを作っていくぞ！　という意識はありましたか？

高野　やはり、スタッフ内ではそういった意識はありましたね。当時の他社のゲームはビジュアル的には新しいのですが、シューティングとしてエポックメイクなゲームなのかといわれますと、何か違和感を感じていました。当時は、新しい基板の話やシューティングゲームに対する議論を重ねていましたから、



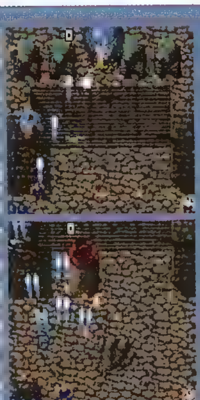
株式会社ケイブ
代表取締役

高野 健一

たかの・けんいち
生年月日・1959年8月29日
出身地・東京都
学　　歴・保善高校卒
職　　歴・平成6年ケイブ設立 現在に至る
趣　　味・陶芸

ゲーセン横丁

[illegible]



ケイブHP：http://www.cave.co.jp/
ゲーセン横丁：iMenu→メニューリスト→ゲーム→504ｉ専用→ゲーセン横丁

©PSYKYO 1998 ©X-nauts PSIKYO ※画面は開発中のものです

ゲームが表現としての幅をしっかり持っていれば、携帯電話で簡略化しても遊べるということですよ。

―― そのあたりの発想が「ゲーセン横丁」につながってくるわけですね。

高野　「ゲーセン横丁」は、まず場所作りということで立ち上げたんです。今後はその場所を利用して、アーケードと携帯電話とのネットワークで遊ぼうというところに持っていきたいですね。

―― 携帯とアーケードで連動していくということが目的なんですね。

高野　そうです。あと、今の通信事情を考えると、最新のゲームよりも、昔遊んでいたゲームの方がいいと思うんです。昔のテレビゲームなどではなくて、40年ぐらい前の遊びを蘇らせたいですね。

―― 今回の新作『ケツイ 絆地獄たち～』はこういった社長のビジョンが含まれていますか？

高野　ん～、今回は特に無いですね。この作品は純粋に流れの中での新作です。

―― ネットワークを意識したソフトはシューティングだけとは限らないんですか？

高野　そうですね。シューティング以外でも出しますし、シューティングで出すことも考えていますよ。ただ、そうなってくるとシューティングのゲーム性をそのまま持ってくるというのは合わないでしょうから、ちょっと別の部分での遊びを考えたいと思っています。

――『バーチャファイター4』や『麻雀格闘倶楽部』などに代表される、個人情報をカードに入力して遊ぶ、ネットワークゲームに対して何か感じるところはありますか？

高野　それに関しては、連動型といってもユーザー側の意識として完全に連動しているという意識を持つのは難しいと考えているんです。セガがやっているような、ネットワークゲームに関してソフトを提供することは今のところ考えていないですね。

―― 今後の計画として、アーケードのタイトルを年に何本ぐらい作ろうと考えていますか？

高野　今後は、二年に三本ぐらいは発売していきたいな、と考えています。それ以外に、実験的なものを年に一本ぐらいですかね。以前は『怒首領蜂』のように他社ブランドで発売していたのですが、今後は自社ブランドタイトルで作って発売したいですね。

―― では、今後のケイブとしては、アーケードタイトルを積極的に発売していく方向なんですね？

高野　そうですね。そういった方向でいきますよ。

―― この号には新作の紹介も掲載されていますので、読者にメッセージを一言お願いします。

高野　今回の『ケツイ 絆地獄たち～』は、今までの集大成的な作りになっていますので、『怒首領蜂』を好きな人、これから初めてプレイする人ぜひやってもらいたいですね。

（敬称略　2002年11月5日ケイブ本社にて）

四人小隊、全員生きて任務を完遂せよ！

WORLDCOMBAT

ワールドコンバット
■メーカー：コナミ、コナミマーケティング
■ジャンル：四人協力型ガンシューティング
■操作方法：アサルトライフル
■発 売 日：12月予定
■使用基板：——

大画面のいかつい筐体に、四挺のアサルトライフルを搭載したワールドコンバットがついに稼働！　仲間と共に陸軍兵士になりきって、撃ちまくってフィールドを進めー!!

Text：閃屋



この戦場は、助け合い無しに生き残ることは難しい……！

　このゲームの楽しみは、何といっても四人で同じフィールドを舞台に戦えること。アサルトライフルを手に戦線を渡り歩く中、声を掛け合って仲間を援護したり、索敵したりといったコミュニケーションがとてつもなく楽しいのだ！

　ゲームを通して仲間との友情を築くか、それとも足を引っ張って使えない奴と呼ばれるか……それはキミ次第。また、友達との階級争いが熱い。異様に熱すぎる～！　そうなるのも当然で、ミッションをクリアする時だれよりも階級が高いプレイヤーに対して、リーダーの地位とボーナスライフが与えられるのだ！　仲間との協力体制はとっても大切、でもライフは渡せねぇ！　それぞれ勲章を手にするべく、敵を求めて突撃ー!!

戦闘画面説明

作戦行動時間

[illegible]



自分の情報を把握しよう

[illegible]

リロードで盾を構えて防御

[illegible]

リアサイトを覗けば狙撃モード

この銃は、しっかり肩に当ててリアサイトを覗けば、狙撃スコープ（[illegible]）が画面に浮かび上がり、遠方の的を正確に狙い撃つことができる。[illegible]



この[illegible]行なえる。アサルトライフルとして、[illegible]



しっかり肩に当ててリアサイト[illegible]スコープが現れ、遠方が狙える！

アイテムの切り替えはこのボタン

[illegible]



貴重なサブウェポンは、通常弾と切り替えて節約しながら使うべし。

階級と昇格

　このゲームは各プレイヤーごとに階級があり、最初はみんな二等兵からスタートする。敵を倒していくと徐々に階級が上昇するのだが、多人数プレイの場合のみ、ミッションクリア時に階級が最高位の人がリーダーとなり、リーダー特典としてライフが授与されるのだ。



プレイ中に負傷すると一階級降格となるので、注意するべし　それにしても、まだまだ道のりは長そうである　最高の位は元帥だ。目指せ元帥！

ゲー事典　本作のアサルトライフルの面白味の一つは、攻撃と防御の一体化にある　威力を誇るアサルトライフルが狙撃スコープモードになったかと思えば、リロードすることで盾を構えて防御したり　本作には、コナミの名作ガンシュー、「ザ・警察官」に携わったスタッフが作っているとあって、あの独特の緊張感、刺激的すぎる爽快感を本作も十分受け継いでいるのだ



誰が最も高い階級に昇格し、リーダーの座を奪うのか!?

ここで、ゲームの目的と具体的な進め方を、簡単に説明しよう。四人小隊全員が一丸となって協力しながら、また時には同士で競争しながら、任務を遂行してもらいたい。リーダーとなった者には、権限が与えられるのだ！

領土を奪回せよ

連合国司令官より伝令

このゲームの目的は、ドクロ軍団に奪われた領土の奪回だ。キミたちは連合国軍の二等兵。同僚と共に力を合わせて、世界平和のために戦ってもらいたい。全部で14あるミッション全てを成功させ、最後の敵本拠地まで攻め上っていくこととなる。ミッションの内容は、敵歩兵と乱戦を繰り広げる市街地奪回作戦、敵戦車の侵攻から街を守る連絡橋死守作戦、上空からの奇襲に応戦するパラシュート部隊迎撃作戦など、多岐に渡る。チームワークと、武器の有効活用が作戦成功の鍵だ。

　というわけで、四人で力を合わせて多様な戦術を駆使し、最大限に兵力を活かせるように、ここではゲームの進め方と、サブウェポンについての説明を行なっていこう。

ゲームの進め方



まずは自分のキャラのニックネームを決定！ ゲームを盛り上げるには、これが欠かせない！ もちろんゲーム中は本名禁止、絶対ニックネームで呼び合うこと。



海岸線に上陸するシーンから、いよいよゲームがスタートする。大画面のこの迫力、轟く爆音は、本物の戦場だ！「怯むな」恐れず突っ走れ!!



各ミッションの最後に登場するボスキャラ。[illegible]！ もたもたするな、ボスを倒せば階級が上がるぞ！

戦況を有利に導くアイテムとその効果

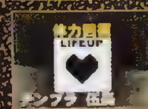
戦場に居る特定の敵を倒すと、アイテムを落とすので、拾って回収しよう。武器アイテムは強力だが、弾数が限られていて再充填はできない。ボタンで切り替えて、ここぞという時に使うといい。



●マシンガン（100発）
トリガーを引きっぱなしで、自動的に弾を発射する。人海戦術で迫ってくる歩兵などには、かなりの効果を発揮する。浴びせるように弾を連射できて、非常に爽快感がある武器だ。



●ロケットランチャー（3発）
一発の威力が高く、装甲車や戦車などにも抜群の威力を発揮する。威力の及ぶ範囲も広いため、周囲に歩兵がいる場合はこれも吹き飛ばすが、着弾までに多少の時間がかかる。



●ライフ
ライフがもらえるのは、リーダーだけではない。特定の敵を撃てばライフが出現する。奪い合うのもいいが、できれば声を掛け合って瀕死の仲間に優先的に取らせてあげよう。

一人と多人数と、どちらを選ぶ？

多人数だと盛り上がるけど、実は一人ならではの楽しみもあるのだ。

孤軍奮闘 一匹狼スタイル

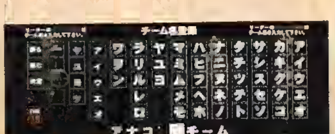
スコア稼ぎに専念できて、実は一人プレイもなかなかに面白い！ ゲームの稼ぎ要素にはヒットコンボが関わっていて、狙いを外さずに敵を倒していくとコンボがつながって、得点に倍率が掛かって上昇していくのだ。また、パーツボーナス（敵の頭部を狙撃）があるので、敵の頭を狙撃していくのが基本。仲間と取り合うことなく、じっくり高得点を狙いながら幅広い画面を一人で制圧して、男らしさを存分に発揮できるぜ！

小隊編成 チームで攻める

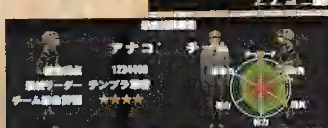
ワイド画面の広い角度をカバーするには、やはりコレ。協力し合って、敵を効率良く倒せるから、ボスを倒す速さやボーナスゲームのクリアの安定度などは雲泥の差！ また多人数でないと、ボーナスステージも含めた、全てのミッションをプレイできないのだ。毎面ごとにライフが与えられるのも見逃せない。



多人数では、よほど以心伝心の仲間と組むか、声を掛け合わない限り、コンボをつなぐのは難しい。しかし一人なら、戦況を冷静に見極めてコンボをつないでいき、面白いように得点アップできるのだ。



最後にリーダーとなったプレイヤーには、チーム名を名付ける権限が与えられる。



最後にレーダーチャートが、チームとしての総合力を教えてくれる。

Impression

連携って、素敵。でもボスを倒すと必ず階級が上がるからみんな対ボス戦では目の色変わってこえーです。つい功を焦ってミスしちゃうんだなぁ、コレが。リーダーに敬礼する場面とか、真似して笑えるオモシロゲーなので仲間を集めて遊んでね。
　あと、プレゼントとして『ワールドコンバット』のポスターを10名分GETしたので、欲しい人は200ページを見てね。



ゲー事典 前半のミッションならコンボを気にしたりする余裕もあるけれど、後半面では、猫の手も借りたいという気分になって泣けてくる〜。というわけで、次回からミッション内容の攻略に入っていく。それまで二等兵は全員、毎日筋トレして待ってること！ 四人いるからといって一人が手を抜けるほど、戦場は甘っちょろい場所じゃーないんである。

冬の祭りは気合が違うぜ!



全国の祭り好きの兄貴たちに支えられて早2年、すっかりゲーセンの顔となった『太鼓の達人』に、最新作がマルッと大登場だ！　さらにド派手になった演出と、我等の台所事情なぞ一昨日きやがれとばかりに大量に増えた新曲を前にして、我々はただ歓喜に打ち震えるしかなかったっていうか、年末年始は太鼓でキマリで・・

太鼓の達人4
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：和の心ゲー
■操作方法：バチ×2
■発 売 日：12月
■使用基板：SYSTEM10



©(株)ナムコ

いつもながらの豪華モード「これが我らのヒッティング・ハイ！」



プレイヤーの腕にあわせて選択できる三つのコース。二人同時の際は譜面が変わるのもあるぞ。

選べるモードは一人用だと「かんたん」「ふつう」「むずかしい」の三つの難易度のほかに、コースセレクト画面で太鼓の縁を10回たたくと出現する“ドンだ！フルコース”が存在する。三つの難易度はそれぞれの譜面パターンはもちろんのこと、出現する楽曲も違っている。まずはこの三つのコースを遊んで、『太鼓の達人』に慣れるといいだろう。

“ドンだ！フル”では、すべての楽曲が選択できるものの、難度がちょっと高め。太鼓玄人にお薦めだ。

2P同時では、通常の協力プレイのほかに、両者の腕を競う“バトルコース”が存在する。腕自慢二人がそろったら、バトルモードで火花を散らすもまた一興！



前作に引き続いてバトルモードを収録。どちらのバチさばきが上か、思い知らせてやるがいいさ。

今度の太鼓は— 冬の日本海が良く似合う

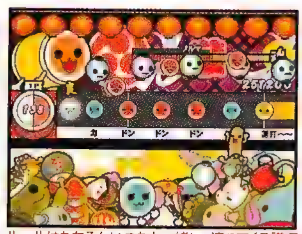
担当：太鼓山打太郎

とまあ、本当に日本海に似合うかどうかはさておき、今回の新作も、これまでの太鼓ユーザーのご要望に120%応えるかのごとくの充実ぶり！　前作で好評だった“バトルモード”や、おなじみの“ドンだフル！コース”などは依然健在。

続編と言って危惧されるのは“高騰する難易度”ですが、このタイトルは心配無用！　初心者からビギナーからかけ出しの方まで、安心してプレイできる難易度を維持しております！　もちろん、腕に自信のある方には、それなりのおもてなしが待っておりますので、心してかかるように。プレイヤーの腕に合わせた楽しさを提供する『太鼓の達人4』、この冬も主役は頂きDA→ZE！



新曲も大量追加！　人気の歌謡曲からオリジナル曲まで、聞いて楽しい打って楽しい曲ばかり！



ルールはもちろんいつもと一緒！　流れてくる譜面にあわせて、太鼓の面とふちをたたき分けるだけ！

丸わかり！太鼓の達人ヒストリー

これまで、太鼓の達人で歩んできた栄光の道のりを、お兄ちゃんと一緒に再確認しておこうぜ！　これで、キミもクラスの太鼓博士DA！

2001年

いよいよ本格稼動！

[illegible]のゲーセンに「太[illegible]てきた。老いも若きも男も女も、その斬新かつストレートなゲーム性に打ち震え、我も我もと筐体に群がるその様は、さながら救世主の降臨を思わせる神話の1ページを彷彿させていたような気がしないでもありません。なお、この時期に行なわれた本誌の開発者インタビューにて、『太鼓の達人』シリーズの筐体電気関係を担当する高橋氏が『ドラゴンセイバー』の楽曲採用を長年望んでいることが発覚。



2000年

9月のAMショーにて初・公・開！

『太[illegible]、一般にお披露目されたのが、この年9月に開催されたAMショー。試作バージョンでの出展であったが、見る者の度肝を抜く大胆な筐体デコレートと、目がハートマークになってしまいそうなキャッチーな画面構成は、後に大作へと成長する予感をひしひしと漂わせていた。

今回追加された新曲も、現代日本を代表する痛快楽曲&往年の名曲系がズラリとそろってイイ感じ。未就学児童からシルバーエイジまで、プレイヤーを選ばない幅広い曲セレクトは実にお見事。加えて、東映版権曲の強化が計られているのは非常にいい感じNE!　次回は“地獄のズバット”や“誰がために”などの太鼓向き曲が入ってくれればいいですね。

新曲紹介

たたくがいいさ！　命の限り！
これが『4』が誇る新曲たちだッ！

- **亜麻色の髪の乙女**/アレンジバージョンです。太鼓アレンジは斬新。
- **熱き鼓動の果て**/今年を象徴するアグレッシブナンバーも新曲入り！
- **キューティーハニー**/空中元素固定女子のうた。
- **クラシック　新世界より**/音楽室で聞かされたドボルザークの名曲。
- **魔訶不思議アドベンチャー！**/太鼓でキミもアドベンチャ。
- **Do it! Now**/皆様の耳にも馴染んでいるであろう前向きっ曲。
- **ドラえもんのうた**/22世紀驚異のメカニズムのうた
- **Feel fine!**/婦女子の着メロ高採用率ナンバー。
- **おさかな天国**/なら、魚嫌いの僕は一生頭がよくなりませんか？
- **サタデー太鼓フィーバー★**/70年代の血潮を滾らせようぜメーン！
- **ハリケンジャー参上！**/七海つん激萌えっ子はたたくしかねえ。
- **ドドドドドンだフル！★**/ラップ調で繰り広げられる太鼓新世紀。
- **愛をとりもどせ!!**/新世紀が始まったばかりなのに、気分は世紀末。
- **independent**/はやりは押さえておきたい年頃、そうだろキミも!?
- **ジンギスカン**/30歳以上の方を、下っ腹から沸騰させます。
- **勝手にシンドバッド**/忘年会の帰りなどに盛り上がりそうです。
- **STEPPING WIND　風のクロノア2★**/HPの人気投票により採用！
- **ラムのラブソング**/インベーダーの求愛歌。
- **またここであいましょう**/アルバムも発売されてナイスタイミング
- **マジンガーZ**/キミたちもゲーセンでマヂーンゴォォ!!
- **もじぴったんメドレー★**/もじぴったんのBGMをメドレー化！
- **ここにいるぜぇ！**/生存確認歌。
- **DANCE!　おジャ魔女**/来年はどうなってしまうんでしょうか。
- **ロマンスの神様**/季節もの。
- **島唄**/アルゼンチンでも大人気だ。
- **シーソーゲーム～勇敢な恋の歌～**/桜井さんが復活してよかったねえ。
- **太鼓ラブ！★**/溢れんばかりの太鼓への愛情をつづります。
- **タッチ**/接触歌。
- **TRAIN-TRAIN**/80年代っ子はタテノリ（昭和）でたたくがいいさ。
- **ゼビウス体操★**/テクノとゼビウスが極上の融合を遂げております。
- **Yeah!　めっちゃホリディ**/凄い休日らしい。
- **ヤングマン（Y.M.C.A.）**/ギャラリーは振り付けを忘れないように。
- **きよしのズンドコ節**/情緒豊かにバチを振るうべし。

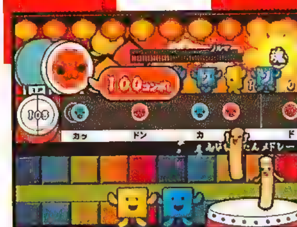
★マークはナムコオリジナル曲



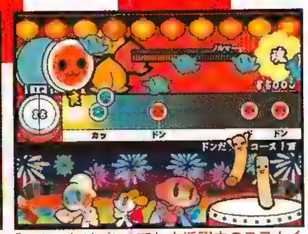
演出も極めてパワーアップ 見るしか……ねえぜ！

システムやモードにこそ大きな変更はありませんが、画面演出や新曲などはアルティメットにパワーアップしております。いやマジで。

画面演出関係では、恒例となったナムコキャラクターたちが今回も多数参加！　祭りムードをもっつり盛り上げてくれるぞ。このまま行くと、『源平討魔伝』の景清や安駄婆、『スプラッターハウス』のリックやジェニファーが駆けつけてくれる日もそう遠くないかもよ！（遠いわ）



前作から引き続き「もじぴったん」も登場！ 今回は"もじぴったんメドレー"も収録！



『スタートリゴン』でも大活躍中のスズムくん＆ドリラーズも頑張ってます！



オープニングも一新！　ていうか、この世界に人間っていたんですね。



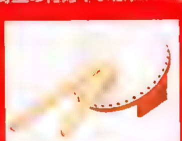
家庭用の人気タイトル「風のクロノア」も初参加！　人気投票で選ばれた楽曲もあるよ。

さらなる飛躍！ 太鼓の時代が到来！

[illegible]かり国民的大作へと成[illegible]このメディアにも数多く露出。「太鼓を知らずんば人にあらず」と言われるほどに浸透を果たした（本当）。

高橋氏待望の『ドラゴンセイバー』の楽曲採用だが、『3』では太鼓の達人のチュートリアル曲"楽しい太鼓道場"の中に、『ドラゴンスピリット』のアレンジが登場。野望に一歩近付く。そしてこの冬、『4』が発売される。果たして、高橋氏の野望の行方やいかに――。

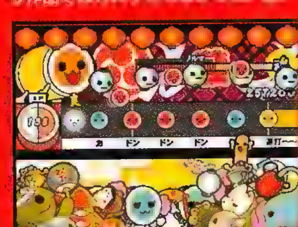
PRESENT！
この秋発売されたPS用『太鼓の達人』をプレゼント！詳しくは200ページ!!



2002年



同年初夏、前作の興奮も覚めやらぬままに続編『太鼓の達人2』が発売。夏の祭りシーズンも手伝って、前作以上のスマッシュヒットをかっ飛ばす。このごろから、同ゲームに於けるハロプロ曲比率が急激に上昇し、一部の固定客に大変好評を博す。もちろん、民謡や童謡なども幅広く取り入れ、プレイヤーを選ばないバラエティ豊かな選曲にもさらに磨きがかかっていたことは言うまでもない。なお、高橋氏待望の『ドラゴンセイバー』の楽曲採用は、今作品ではカスリもしなかった。悲





ゲー事典 上でもちらりと触れているが、ほかのナムコ作品が続々登場するのが「太鼓の達人」シリーズのいいところ。これからも、ナムコの人気キャラクターが、祭りを楽しく盛り上げてくれるかもしれないね！　そのうちピストル大名とか「マインドシーカー」の清田さんとか「ブレイザー」の特攻されて破壊される司令室とか出てくるかもしれないぞ!?

色をなが～くつなげてポチっと発火



落ち物パズルに自信がある人も無い人も、ポチにゃ～バトルの始まりだよー！　まずは同じ色を長～くつなげるまで我慢して、発火できるように練習だ。

ポチッとにゃ～
- ■メーカー：コンパイル/タイトー
- ■ジャンル：落ちモノパズル
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン
- ■発売日：今冬予定
- ■使用基板：NAOMI

Text：閃屋

Impression

ヒデブリを占拠したまま遊んでました。すいませーん　アタックが面白くって。早く、町中で対戦もやりたいっすね。祭と書いてバトルと読むぜ!!な感じでー。

基本をおさらい

このゲームでは、2個つながって落ちてくるにゃんを、レバーの上かCボタンではりにゃんに変え、同じ色が隣接する場所に落とすことで、発火させる（消し始める）ことが可能だ。つまり、自分が消したいと思えば、いつだって消すことが可能なのだが、ポイントは威力の高い攻撃を相手に送り付けないとダメだということ。単発でぽんぽん消していても、高い攻撃力は望めない。相手からの攻撃に堪え忍ぶためにも、まずは組み方のコツを覚えたい。そこで、同じ色をできるだけ長くつないで、しっぽをたくさん作るということを意識しよう。

しっぽをたくさん作って組もう



写真では、赤色を長くつなげてしっぽをたくさん作っているのが分かるよね。しっぽが出来上がった瞬間、その部分にビリビリっと稲妻が走ったように見えるので分かりやすいよ。稲妻をたくさんほとばしらせよう！

より強い攻撃を送り出すには

より強い攻撃を相手側に送るためには、つなげたにゃんの長さとしっぽが重要だ。その理由をここで具体的に見ていこう。まずは、右にある二つの図を見てもらいたい。しっぽをたくさん作ることを、このゲームでは「分岐を作る」といっていて、上の図は、一本道で分岐が無い組み方をしたもの。下の図は、分岐が3回起きる組み方をしたもの。それぞれの攻撃力を見てみよう。まず上の図では、発火地点から先端までを数えた、先端の数が5。攻撃力は5だ。分岐がある場合は、それぞれの先端の数を合計したポイントが攻撃力となるので、下の図では3と6と5を合計して、14が攻撃力になる。より強い攻撃を送り出すためには、「長くつなげること」と「分岐を多く作ること」がポイントだと覚えておこう。



初プレイご指南

1色ねらい

始めのうちは、早い段階で、長くつなげる色を一色選んでしまうと楽だ。プレイを開始したら様子を見て、比較的多く出ている色をさっさと選び、つなぐことに専念しよう。出てくる色数は、たった四色しかないので、迷って半端な長さのものをたくさん組むよりもいい。


出てくる色の種類はランダムだ。今日のプレイでは、何が多そうかなー？

塔を立てよう

選んだ色を、壁から一マス離した場所に1列に積み上げよう。必要無い色は、邪魔にならない場所に置いていき、ここでも同じ色同士をつなぐことを意識しよう。また、画面の中央には間違っても積み上げないように。敵のおじゃまが来た場合、中央の列が積み上がるとゲームオーバーだ。


画面の左右どちらでもいいから、こんな感じで素早く真っすぐ塔を立てよう。

塔が立つようになってきたら

しっぽを増やそう

もうやるべきことは分かると思うのだが、立てた塔にしっぽを生やしていくのが次の作業だ。

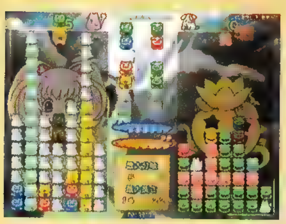
長くつなげて、分岐は多め、これが鉄則だということはお分かりの通り。慣れてきたら、塔を立てながらしっぽを生やしていけるよ。

ただし、早目に上まで塔を建ててしまうのが最優先。なぜなら、相手から大量のおじゃまが送られてきた場合、塔が縦に伸びていれば上まで埋まることは無いからだ。

もちろん塔が埋まらなければ、上の方から発火して反撃するチャンスも増える。

だから、塔を立てながらしっぽを作る場合、しっぽに気を取られて、平らに積んでしまわないように注意してね。


しっぽが増えてきたぞ。稲妻ビシビシ、攻撃力がどんどん上がってる感じ！


うぎゃー、相手からおじゃまが！　でも塔が高く立っていれば反撃の余地がある。

AMショーや東京ゲームショウの会場で本作に触れたという人にも、早く製品版で遊んでもらいたい！　というのも発売版の基板では、にゃんを組んで分岐を作った瞬間、電流のようなエフェクトが現れ、「今分岐させた」ということが直感的に分かりやすくなったからだ。「この色で分岐をいっぱい作ったから、まずこれを消そう」と、感覚的につかみやすいのだ。

何と最新版には、これまでのバージョンには入っていなかった、新モードが追加されていたのだ。関係者一同、衝撃!!

そのモードとは、一人用のチャレンジゲーム、ポチにゃ～アタックだ。ひとりでポチにゃ～とは違って、アタックでは対戦相手からおじゃまが送られてこないため、思った通りに組み上げて発火させることができる。時間と戦いながら、ある意味純粋ににゃんを組む腕前を試せるモードなのだ。素早くつないでいく練習にもうってつけ。

また、これ以外の既存のモードにも多少変更が加わっているので、ここで一度、すべてのモードについてチェックしておこう。

遊び方いろいろ 三つのモードで楽しもう

コンピューターとバトルをするストーリーモード、友達と勝負する対戦モード、一人で極める人向きのアタックモード。楽しみ満載！

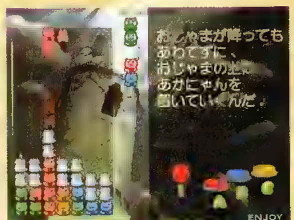
勝利の栄光は誰の手に？ ひとりでポチにゃ～

ストーリーに沿って、CPU操るキャラクターたちが続々登場。彼らを相手にポチにゃ～バトルを繰り広げ、勝ち進んでいくというモード。「最初から」と「ステージ3」からを選ぶことができるが、初プレイの人は迷い無しに「最初から」を選んでスタートしよう。

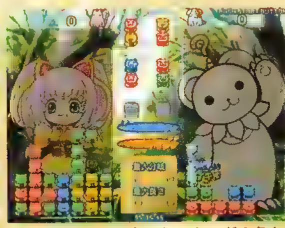
まずはストーリーモード最初から

スタンダードなこのモードから慣れていくことをオススメする。特に、これからプレイしようという人は、「最初から」を選んでみよう。親切なナビゲーションはどのモードにも共通して表示されるが、このモードでは、ステージ2が始まるときに、さらにていねいにポイントを説明してくれる。ここで語られている内容は、とても重要な基本事項なので、しっかり頭に入れてプレイしよう。

また、「最初から」を選んだ場合、ゲームがスタートすると、フィールドには最初から、ある程度のにゃんが組んで置いてある。これをガイドとして使い、うまく伸ばしていくことから始めよう。



わかりやすく説明が表示されるので、一度は目を通しておくことをオススメ。


あらかじめ置かれた、にゃん。どの色を利用する？ まずはそこから始めよう。

友達と二人で勝負 ふたりでポチにゃ～

友達同士！ワイワイ遊ぶも良し、真剣勝負を楽しむも良し。実力が追い付いていなくても、相手をぶちのめすチャンスはあるのだー!!

友達と、ポチにゃ～で腕比べができる。実力が均衡した相手だと、おじゃま合戦が熱くてスリル溢れる面白さ！ 発火させるかまだつなぐか、ぎりぎりのせめぎ合いがたまらないのだ。


対戦モードでは、まずはキャラクターを選びまーす。

激しいお邪魔の送り合い！ 次の仕込みを、早く早く!!

一人用のチャレンジゲーム ポチにゃ～アタック

素早く上手く組み上げて、自分の実力をひたすら試す、ひとり用のチャレンジゲーム。ゴールが設定されている初級・上級に比べ、とにかく消し続けるサバイバルは、ストイックにポチにゃ～道を究めたい人に向いているカモ。対戦じゃないから、おじゃまは降ってこない。

初級・上級ルール

与えられたタイム内で、どんどん組み上げてにゃんを消そう。画面中央にレベル表示があって、にゃんを消して一定数のおじゃまを発生させればレベルが上がっていき、ゴールにたどり着けばクリアとなる。次のレベルアップにはいくつのおじゃまが必要かも、中央に表示されている。

レベルが上がるときに、追加タイムが加算される。つまり生きてゴールを目指すには、時間が無くなるまでに、どんどん次のレベルを目指して、効率良く消していかなければならないのだ。

「長くつなげて分岐をたくさん」を「素早く組み上げること」、という必勝パターンはここでも変わらない。



最初の持ちタイムはわりと長いので、どんどんにゃんを組み上げよう。



初級ではレベル15がゴールだけど、上級ではレベル25。道のりは長い!!

サバイバルルール

生き残るためにひたすら次のレベルを目指し、にゃんを消し続けていこう。素早く組んで、どんどんおじゃまを送り出さないと、すぐに時間が足りなくなってしまう。上級をクリアした強者に贈る、サバイバビリティーが試されるモードなのだ。



そのレベル、どこまで上り詰めていけるかな？ 限界にチャレンジしてみよう！

アタックだから楽しめる!?



普段は隣りから飛んでくるおじゃまに急かされて、なかなか挑戦できない組み方。それは、一本を長くつなぐ通称ヘビ。うまくすれば、威力は高いので、いっちょここで試してみては？

対戦モードでキャラ選択が可能になったということを、何げに喜ばしい思いで見ておられる読者諸兄も多いことでしょう。11月号にはキャラクターの設定資料が掲載されたけど、見てくれたかな？ 因みに最新版の基板には、キャラクターも増えちょります。私はかぼちゃのパンプキーが好きですが、編集部ではリヴの人気が高いみたい。町中ではどうでしょ？

発売を目前に徹底予習！

STORY

2019年

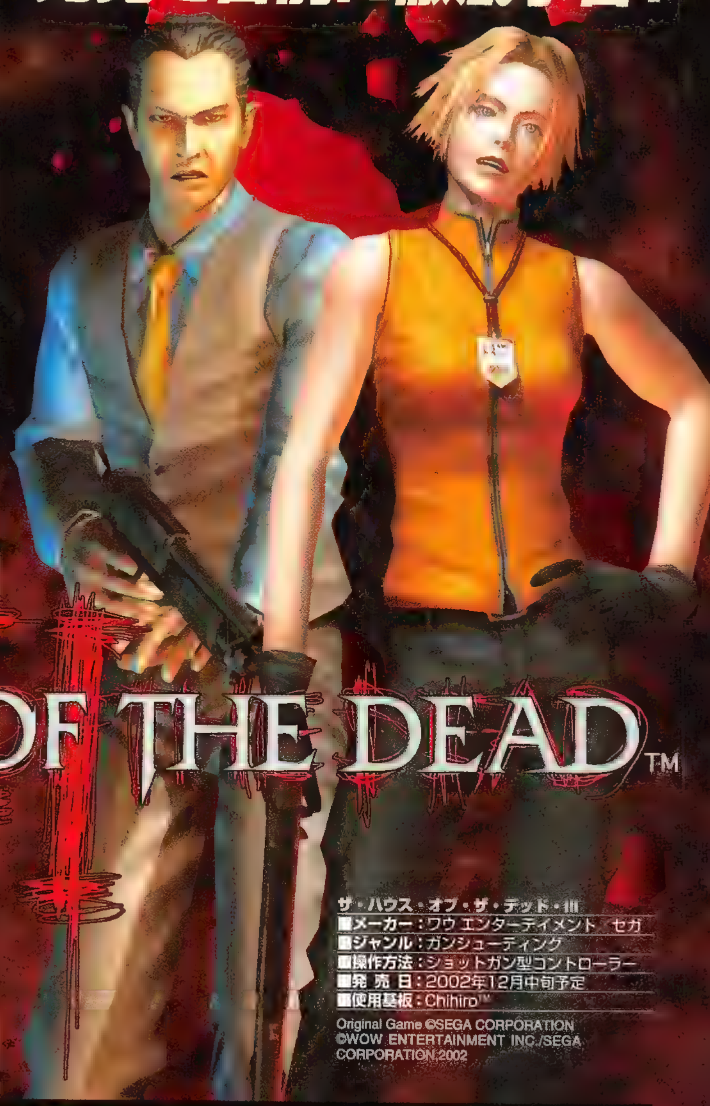
16年前に世界各地で発生したイレギュラーな事態により、世界は壊滅してしまった。

生き残った人間達は、世界崩壊を引き起こしたとされる原因は『EFI研究施設』であるという結論にたどり着く。全ての謎を解明すべく、その地へ調査に向かった元AMSエージェント「トーマス・ローガン」。しかしある時を境に、彼との連絡はぷっつりと途絶えてしまう。そんな絶望的な状況の中、その地へと足を踏み入れる、若い女性と謎の男性……。

幾重にも重なる謎と恐怖に翻弄されながらも、父親を救出するため、真相を求めるため、進んでいく二人。そこに隠される驚愕の真実は、彼らを意外な結末へと向かわせることとなる。

IMPRESSION

今作は、ゾンビをなぎ倒す爽快感が当社比2倍。ショットガンぶっ放す感じがマジ気持ち良くて、むしろ私がさく裂する勢いです。エフェクトが一際カッコ良くなったくせに、狙いやすくて撃ち返せる飛び道具の相殺シーンなど、ゲームとしてのテンポも最高。判定の広いショットガン、超使える！　ガンシュー興味ナシという人も、一度は体感してもらいたいです。楽しくなったら、今後しばらくクリアに向けてフォローしていくんで、本誌攻略もよろしく〜。



THE HOUSE OF THE DEAD III™

シビレを切らしてお待ちかねの皆さん、もうしばらくで発売です。というわけで今回は、遊んですぐに役立つ情報をお届け！　これを読んで理解しておけば、とりあえずお店で初の遭遇をしたときにも、ある程度遊べるようになってるハズ。

Text：[illegible]

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド・III
■メーカー：ワウ エンターテイメント／セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ショットガン型コントローラー
■発 売 日：2002年12月中旬予定
■使用基板：Chihiro™

ショットガンの特徴を研究！

敵体のゾンビを巻き込むその威力

操作デバイスが見た目に大きく変わった、ガン型コントローラー。そう、今回はハンドガンからショットガンになっているため、デバイスが変わっただけでなく、ゲーム中の特性も大きく変わった。

ハンドガンでは、狙撃と素早い画面外リロードの繰り返しでゲームが進行していたのだが、ショットガンでは狙撃よりも、リロードを行なうタイミングと連射力が重要だ。

クリアを目指すには、これまでのハエをも撃ち落とすような精度の高い狙撃の腕前は必要無い。それより、いかに敵を巻き込んで倒し、リロードをタイミング良く行なうか意識することが近道となる。



ツインショット！　攻撃範囲が広く、このように1発で複数の敵を巻き込める。

リロードにタイムラグが発生!!

リロードをタイミング良く行なうことが重要と述べたが、これはリロードを行なうごとに、一定時間弾を撃てないスキが発生するためだ。これまでのハンドガンでは、素早く画面外に銃を向けてリロードする技術を身に着ければ安全だった。しかし今回は、どんなに素早くリロードができても、わずかながら攻撃不可能の時間帯が発生する。さらに言うと、ショットガンの最大装弾数は6発で、これまでのハンドガンと同じ。どんなにうまくやりくりしても、迫り来る敵の大群に対して弾を使い切り、何度もリロードすることとなる。

そこで、初めてショットガンを手にするときに意識するべきことは、まずリロードを敵が居ない場面で済ませておくこと、そしてショットガンだからと手をゆるめずに、連射すること。窮地に追い込まれないため、リロードのスキをうまく作ってくのだ。これは次号以降の記事で詳しく触れていきたい。

タイムラグを考慮せよ!!



何も考えずに撃ちまくって、弾切れを起こして大ピンチ！



[illegible]のスキは[illegible]

既存のシステムから大幅に進化したゲーム内容とは？

これまでも、完成されたシステムで我々を楽しませ続けてきてくれた、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(HOD)シリーズ。

今回はついつい、一番目立つ変更点のショットガンにばかり目を奪われがちだけど、新しいのはそれだけじゃない。いやむしろ、肝心のゲーム内容にこそ新しい試みがたくさん盛り込まれているのだ。

分かりやすいステージ選択や、二人プレイでは両者にライフアップのチャンスが訪れる救出イベントなど、今作はかなり幅広い層が楽しめるゲームになっている。

逆に、これまでのシリーズの常識をもってプレイすると「おやっ？」と思う局面に出くわすだろう。そこで、本作で新しくなった要素にスポットを当てて紹介しよう。

その先に待ち受ける選択肢は？

建物に侵入した先で選べる選択肢は、例えばこのようになっている。どのルートを選んでもその先には、屍どもの繰り広げる酷い光景が待ち受けている気がするが……。





小さなライトが心許ない……





……の成れの果てか!? まさか……

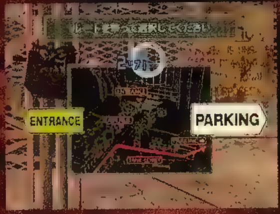
ルート分岐はこうなった

今回の分岐は、とても分かりやすい。自分がどこへ行きたいかを決めれば、毎回同じルートを進むことができるのだ。昔のように、条件が分かりにくくて苦労したり、うっかり分岐条件の市民救出を失敗して、違うルートへ進んでしまう……その結果思い通りの練習ができないなんていう心配は無い。

まず研究施設の正面玄関か、駐車場か、どちらから侵入するかを選ぶ。この分岐、後々にも影響するようだが？

運命の選択

最初に選択を迫られる分岐。二方のどちらから建物に侵入するかをここで決定する。



どちらに進むかによって、その先に待ち受ける選択肢が異なってくる。

ライフアップシステムはこうなった

敵の攻撃を一度受けるごとに灯火が消えていくライフ表示。あらかじめ持っているライフ数はたった三つで、激しい攻撃にさらされることを思えば、この数はあまりにも心許ない。これまでのシリーズでは、道中の様々な場面でライフアップが行なえたが、今作でもライフアップのシステムは健在。いろいろな条件があるので、それらを理解して、ライフが増やせる場面では確実に補充していこう。

例えば道中での置物を破壊したときに出現する救急箱や、リザルト画面の成績によってボーナスライフが得られる。また今回、道中で相棒を救出するイベントが発生することがあり、ときとしてこれもライフアップにつながる。

置物を破壊しよう

ドラム缶などの置物を破壊すると、救急箱が出現することがあり、撃って回収すれば、ライフ+1。出現する場所を覚えていけば、一番簡単で手っ取り早いライフアップの方法となる。ただし先のステージへ進むほど、ライフの出る場面に敵が混み入ってきて、回収するのが難しくなる。



チャプターの最初の方では、すんなり回収できるハズ。絶対に逃さないように！

成績が良ければ報酬が

こちらの写真は、リザルト画面でライフボーナスを得ている場面。景気良く二つもライフを獲得しているのは、成績が見事Sランクだからだ。「なぁんだ、だったら毎回Sを取ればいいんでしょ」と言うそこのキミ！ Sランクを叩き出すっていうのは、かなーり難しいんだぞー！



Sランクで+2、Aランクで+1が補給できる。毎面ごとなので、これ重要！

救出イベントでゾンビに捕まった相棒を救え!!

今作で大きく変わった、救出イベント。振り向くとそこで、相棒がゾンビに囲まれてあわや危機一髪というところ！ ここで、相棒がゾンビの手にかかる前に、素早く倒すことができればセーフ。場合によってはライフを獲得できる（必ず増えるわけではない）。間に合わない場合は、特にライフが減るなどの損失はないけれど……溢れる悔しい気持ちだけが残る。

これまでのシリーズでは、救出する対象が道中で遭遇する市民だった。難点だったのは、誤って市民を撃つとペナルティとなり、ライフがマイナスされたこと。今回は相棒を誤射しても、ありがたいことにライフは減らない。

2体のゾンビが、相棒を狙っている。素早く弾を浴びせて両方とも倒せ！





見事救出に成功。その報酬として、ライフが手に入った。ラッキー

二人プレイでは……

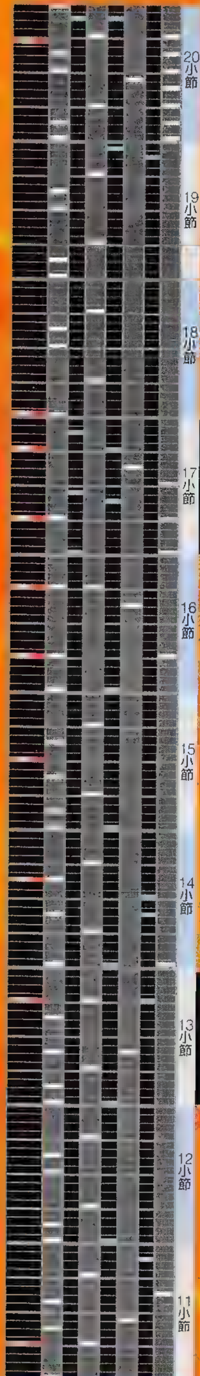
これまで上手い人が有利だった救出イベント。今回は、それぞれに相棒を救出するチャンスがあるので、ライフアップの機会も均等のようだ。



リサが襲われたら2Pプレイヤーの出番！ 1Pの人は終わるまで、少し休憩～。

ゲー事典 まだまだ気になることで一杯だと思うけど、今月は誌面の都合により、ここまででーす。来月号からどばっと攻略を進めていくので、ガンシューをやってなかった人も、この機に乗じてやっちゃいましょう。鬼のようにムズくないから心配ご無用。何よりショットガンのそう快さ、敵のコワさを味わうべし！ 来月から、共に研究施設を進んでいくのだ！ OK？

21小節目へ



表記の注意



鍵盤は図通り、左から1234567となり、スクラッチはSと表記しています。また、本文中で登場する『・』は16分休符、『ー』は8分休符、『123』などの続けて書いてある表記は16分間隔、『S+1』は同時押しです。この場合、S+1はSと1を同時押し。となります。



流れるようなスティックさばき。この『memories』、ギタドラへの移植ってないんでしょうか？

ドラム&ギターの混合フレーズ ー初級編ー

来ました最初の難関。ドラムである1・1・2ー1・2と、ギター部分7・7・7・757・7の混合フレーズになっています。配置を見てもらえば分かる通り、ドラムを左手、ギターを右手でプレイすればこと足りるでしょう。ただ、とにかく曲のスピードには注意が必要です。また、この譜面パターン、微妙に配置は違いますが何度も登場するので、ここでしっかり学習しておきましょう。



ここでは、ギタリストTAKAが譜面通りに演奏している姿が拝めますぞー。



渋い！ 渋過ぎるギター＆ドラム。TAKA氏も渋い！



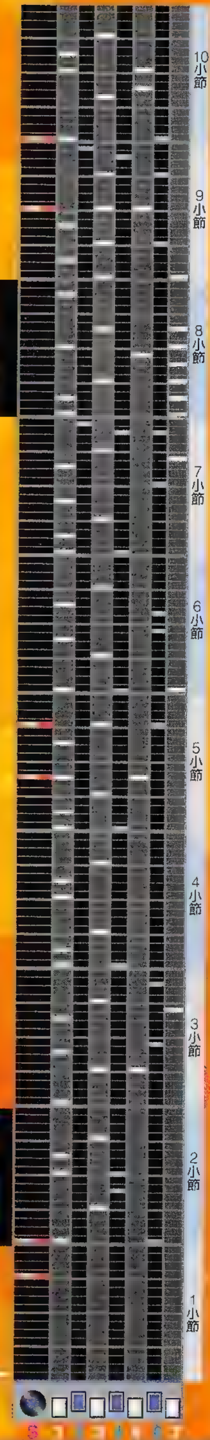


それじゃ、Let's START！ memories！ TAKA氏のギターでスタートです。

START!

それでは、スタートです。速いBPMに置いて行かれないように気合いを入れてプレイしましょう！

11小節目へ



譜面全掲載攻略第2回『memories』

『8th』二回目の譜面全掲載攻略は、TAKA氏の『memories』に大決定です！ 禁7(光っている☆×7の総称)ということで、大変難しいですっ！ その上、BPM188という早さ！ よほど速い曲に慣れていない限り、HS3でのプレイは厳しいのでオススメできません。というワケで、HS2またはHS1でプレイしましょう。譜面の内容は、微妙なズレ有り、多種にわたる階段譜面有り、同時押し有りと、バリエーション豊富で、そろそろ中級者から卒業したい方にはよい練習になりますよー。そして見所であるムービーは……そう、dj TAKAさんです！ 曲が速くて普段はゆっくり見ることのできないムービーをチェック！

※文中ではダブルプレイをDP、ハイスピードをHS、譜面の流れる速さをBPMとしています。

beatmaniaⅡDX 8th style

© 2002 KONAMI

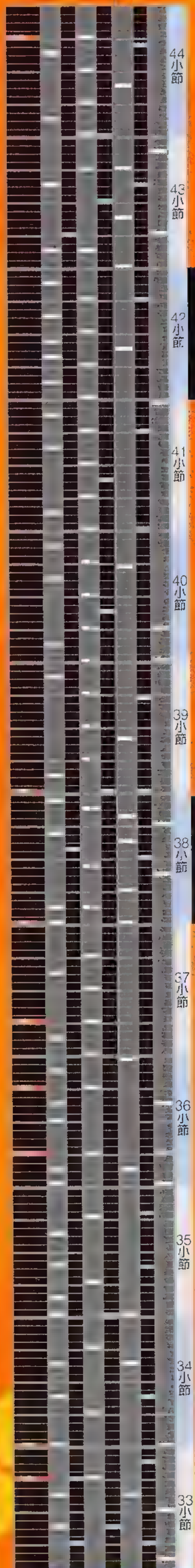
Text:ハメコ。

さてさて、前回に続きまして今回も一曲丸ごと譜面掲載しつつ、ムービーにスポットを当ててます！ 特に、今回は巷で話題沸騰のアノ曲なんで、見逃せないですよっ！

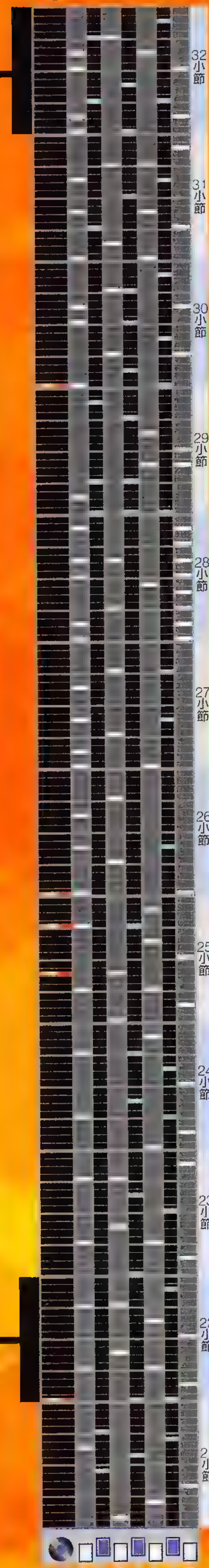
beatmaniaⅡDX 8th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+スクラッチ
■発 売 日：2002年9月下旬(稼働中)
■使用基板：―――

音事典 上手くなるために、どの指を重点的に鍛えればいい？：シングルプレイで最も重要な指は、間違いなく両薬指でしょう。基本指配置を1左薬、2左中、3左親、4左人or右人、5右親、6右中、7右薬とすると、1と7を担当する薬指が如何に酷使されるかわかるでしょう。また、薬指以外は誰でも意外と動くため、薬指を鍛えるのがさらなる上達への近道でしょう。

45小節目へ



33小節目へ



目標は高く

曲中に何度か出現する、スネア～バスドラといったパターン。ここはこれといって難しくはないのですが、1と3以外のオブジェに微妙なズレが見られます。普通にたたく分には問題なく、BADが出てしまうことはまれだと思いますが、さらなる上達を望む方は、こういった『ズレ』をしっかり光っているGREAT(ピカグレ)で取る、という練習をするといいでしょう。特に31513という部分は、すべてをピカグレで取るのは相当難しいと思います。頑張ってくださいねっ！

同時押し多発地帯 1

8分間隔で鍵盤二つ同時押しがどんどん降ってきます。この曲の速さでこういったパターンの譜面がすんなりできれば『memories』攻略はもう間近、といったところです。さて、ここでは4が何度も同時押し中に登場するので、左右どちらの手でこれを担当するかを決めて、混乱しないようにしたいところ。理想は両方の手で取れることですが、まだそんな余裕がないという方は、33小節目にあるSを考慮し、S担当ではない手、1P側では右手、2Pでは左手で取ると多少楽になり、次に進みやすくなるでしょう。

ドラムパートを弾き倒せ

『memories』で難関の一つとなるのが、各種ドラムパート。BPM188で16分間隔のオブジェ、いわゆる階段譜面が降って来るワケで、当然のように難しくなっています。その上、ここではドラムパート終了後、39小節目の入りに4+6+Sが登場。どうしてもpoorを出したくない人であれば、7531を早めにたたいておいて(GOODで取れればよい)、4+6+Sを間に合わせましょう。



おおっと！　サングラスが光ってますね。そして熱唱！ここは気付きにくいカットですのでしっかりご覧ください。

『memories』歌詞大公開!!

memories/TAKA

降りしきる雨にぬれてた ノラ犬のように
hope&fears 誰もが
いつも何かに おびえながら
目にした たった一つのstyle 幻のような
only one 彼らが残したドアを開ける

彩る悲しみ 何を求めて
潰される 16 to 18
失うものばかりカラのheartで
信じ裏切られ……

my memories ,empty I feel...
せめて一つだけ 夢を見せて
wow wow...
my memories
最後の泣き顔鏡の向こうで見た
my roots

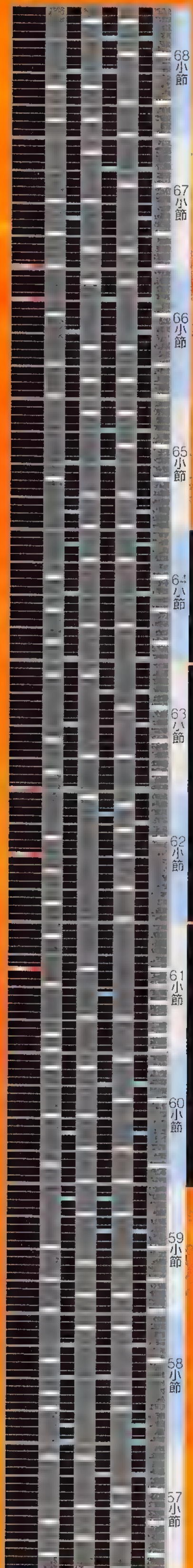
この曲はTAKA氏本人が歌っていますが、プレイ中はなかなか聞き取れないですよね。そこで、『memories』の歌詞を大公開しちゃいます。左の歌詞を覚えて、ノリノリで歌いながらプレイしちゃってください(笑)。詞もカッコイイです。



ここが歌い出し！　左に歌詞を掲載したので、歌詞を覚えてみんなも歌っちゃおう！

音事典 鍵盤四つ以上同時押し+Sができないんです。：配置によってはかなりキビシイものもあると思います。Sと同時に取れる鍵盤は、例えば右手なら1+2+S、2+3+Sなどとよくて二つ。そのため、逆の手では鍵盤を最大五つ担当しなければならないことになります。なので、Sを担当しない手で五つの鍵盤での各種同時押しを練習しておきたいところです。

69小節目へ





my memories～♪ と、そりゃぁもうノリノリですよ。でも青いモコモコが気になります。



一番目立つのはボーカルですが、音の要ギターの存在を忘れちゃいけませんよ！

階段～同時押し＋S

ここではドラムの階段譜面とが出現します。最後に2＋6＋Sが登場するため、もの凄く忙しくなっています。特に2P側では、36＋Sという動きをしなければいけないのですが、BPM188なのでとてもキツイ！　スクラッチを回し損ねてしまうこともしばしば。36＋Sの動きを何度か練習しておき、譜面の間隔を把握しておきましょう。

ドラム＆ギターの混合フレーズ　ー中級編ー

60小節後半に、二つ同時押し以外のパターンが出現。そのままドラム＆ギターの混合フレーズに流れていきます。まず最初の1＋3＋751＋7という部分、間の5が16分間隔なのでしっかりたたきましょう。その後は今までにも出現したことのある混合フレーズ。途中に入ってくる16分間隔の4に注意しましょう。また、最後にSが登場しますが、3＋7＋Sという配置なのでS同時取りがある程度できるなら問題ないでしょう。

同時押し多発地帯 2

『memories』のサビに入りました。歌モノとしては一番盛り上がるところ。譜面は、長い間鍵盤二つ同時押ししか出てきません。「何だ簡単じゃん」と思ったあなた、それは間違い。ここでもやはりBPM188が苦しめてくれます。集中しないとスピードに置いていかれてしまいますので要注意。しかし、慣れてしまえば楽しめる部分ではないでしょうか。

忙しさを克服せよ

まずはギターです。これは以前にも登場しましたが、ここではドラム部分が入っておらず、かなり簡単になっています。続く同時押しも白鍵盤のみで構成されているため、問題は無いでしょう。ただし、54小節目中盤には、46小節目にも登場した、たたきにくいドラムパターンが出現します。ギターパターンから休憩が無いので総合的に見ると厳しい部類です。常に忙しいので手が疲れてしまうとは思いますが、修練してフィジカルな部分も鍛えてください(笑)。

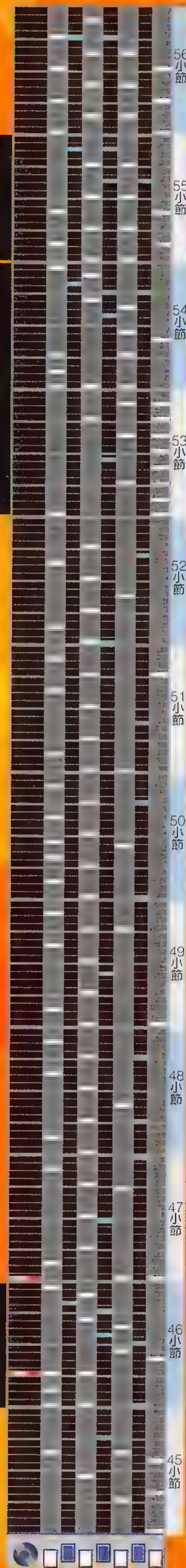
厄介な階段譜面

再びドラムパターンの登場。前に出現したパターンは左右分かれているため、たたきやすい部類に入るので、問題なくプレイできたと思いますが、今回は片方ずつに偏っているので面倒です。途中の4をどうたたくかが重要ですね。最も無理のないたたき方は、756(右手)4(左手)5(右手)3(左手)4(右手)231(左手)でしょう。また、厳しいことに47小節目の入りに7＋5＋Sが出現。2P側プレイの場合は、素早く左手で5をたたかなければならないので難度が高くなっています。



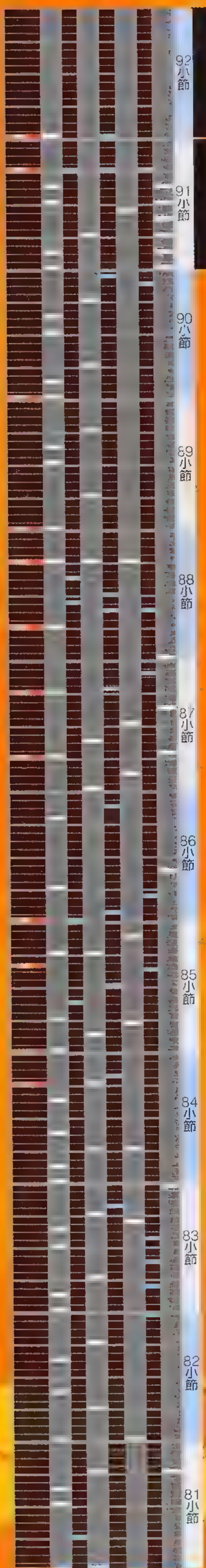
プレイ譜面と対応して、TAKAのドラムテクが拝めますっ！

57小節目へ



音事典 「DXY！」の中盤、1+7の連打が間に合いません。：人によってはフィジカル的にキビシイかもしれません。一つの鍵盤に二本指を使って交互に連打する「ピアノ連打」を使うのもよいですが、鍵盤を押した指を次に押す指が鍵盤につく前に離す必要があり、逆に難しかったりします。どうしてもできない人は、軽いバーベルで手首を鍛えるしかないかも(笑)。

FINISH!!



ハメコラム。

いかがでしたか？　TAKA氏の七変化……もとい四変化。曲自体のスピードが速く、オプションでハイスピードを付けた場合、ムービーを見る余裕なんてみじんも無いので、じっくり鑑賞することができたかと思います。歌詞を覚えて歌ってしまうくらいやり込んでください(笑)。そしてGYOさんのコメントもまた熱い。曲制作時の話が面白かったです。さて、次はどの曲を攻略してみましょうか……。あ、そろそろ隠しも解禁しそうな雰囲気なので、アノ曲でも攻略してみたいですね。それかDP攻略。



FINISH！ THANK YOU！ってな感じで、とても"らしく"決まってマス。



ギターがアップに！　華麗なテクニックを盛りだくさんで披露してくれます。堪能しましょう。

最後の締め！

最後は、ドラム基本パターン＋ギターパートが再度登場。今までと違う部分は2＋4＋6＋Sという部分くらいで、焦らなければ問題無いハズなのですが、最後ということもあり、7がBADにならないよう十分注意すること！　そして最後の最後に1＋4＋Sが登場しますが、ここまでゲージを維持できる方なら問題は無いですよね？

ズレへの免疫を付けよう

73小節目からは、ドラムパターンに合わせてギターソロパートが出現。16分間隔のオブジェが多く、Sも頻繁に登場するのですが、それほどたたきにくいという配置ではなく、今まで登場したドラムパターンを乗り切れたプレイヤーであれば問題なくたたくことができるでしょう。ただし、微妙なズレが頻繁にあり、GOODを連発してしまうことも。逆に、ズレを見切る練習になるので、比較的簡単な部分ではありますが、集中してやってみてください。

GYOさんからのメッセージ

何と、ムービーを制作しているGYOさんに、「memories」について語っていただきました。ムービー制作時の貴重なエピソード、十分堪能してくださいね。

GYO：歌詞のイメージ[illegible]

[illegible]

……たりもして、まるで学園祭の準備(笑)。「思えば今年唯一夏らしい思い出になった一日だったよね－」と、ついこの間もしみじみと語り合ったりしてました。

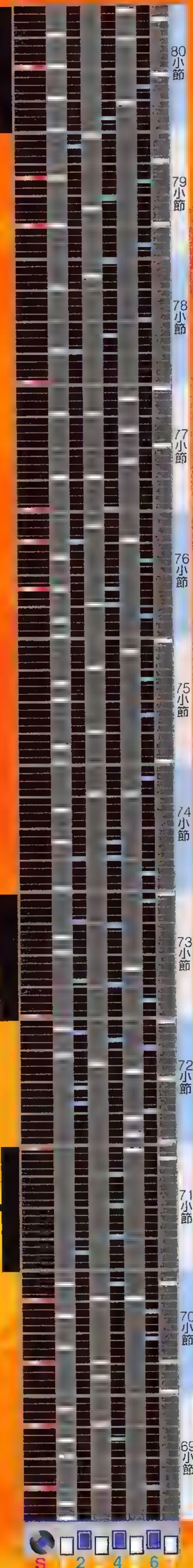


カッコイイギターにはほれぼれしてしまいます。



最後も渋く歌い終わり、ギターソロに突入！

81小節目へ



音事典 **交互連打のリズムが取れないんですが。**：慣れないうちはずれてしまいがちですね。交互連打のプレイスタイルには、片手による指を二つ使ったものと、両手で交互にたたくものがありますが、特に否利き腕でのプレイ時にリズムを崩しやすいようです。両手での交互打ちであってもその事例が当てはまりますので、膝などをたたくなどして練習をしておくとよいでしょう。

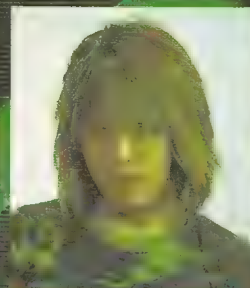
ビート・レイジング IIDX

BEAT RAIZING IIDX

a memorandum about "8th style" numbers

「8th」でも印象的な楽曲を提供された古川"good-cool"竜也氏。本作のナンバーにはどんな意 [illegible]

IIDXコンポーザーメモランダム ～古川"good-cool"竜也～



古川"good-cool"竜也

IIDXお馴染みのコンポーザーにしてグレートギタリスト。単独での作曲はもちろん、すわひでお氏とのユニット"School"も絶大な人気を誇る。

楽曲の大まかなコンセプトについてはTAKAより指定がありましたので、基本はそれに則って制作しましたが、僕の中では男性ボーカルを前面にフィーチャーしたものにしたいなという願望がありました。普段は圧倒的に女性ボーカル物が多いので [illegible] んです。「8th」での僕なりのコンセプトは「男の熱気ムンムン」です（笑）。

ギターの演奏に関してですが、「Blame」ではロック色の強いJeffに対抗すべく、ユーロビートにしてはハードめなフレーズを弾いていますし、「Blown My Heart Away」では、80年代にはやったクリーンなサウンドを出せる特注のギターを使用しています。また「夜のサングラス」では、"ハウスをロックにコンバートしたらこうなった！"的なものを作りたかったので、いったん通常どおりハウスにアレンジしたものを全部ギターで [illegible] それぞれにこだわりを持って制作しているんですよ！

Blame……「7th」のユーロビート「Last Message」では、Megを起用して女性のかわいらしさを強調した作りにしましたが、「Blame」では同じユーロビートであって、少し異なったベクトルを持つようなものにしてみたいなと思いました。使っているコード自体は「Last Message」とほぼ同じですが、できるだけアツい雰囲気を醸し出すような配列で構成しました。また、Jeff Cooteによる迫りくるような男性ボーカルをフィーチャーすることによって、前作の「軽快さ」とは一味違う「疾走感」のようなものが出せたのではないでしょうか！　「パラパラ系」ではなく「走り屋系」な感じがするのではない [illegible] しかし、あまりにも微妙なニュアンスで分かりづらいのではないでしょ [illegible]

Blown My Heart Away……同じユーロ路線で制作したのが「Blown My Heart Away」です。とはいっても、TAKAのリクエストによると「80年代のサウンドで」との事でした。この時代のユーロビートは近年のものに比べ、極端にBPMが遅い＆法律のように定め [illegible] が特徴なのに、ゲームとして面白くできるのかどうか不安に駆られ、常にオブジェの [illegible] に思い浮かべながらアレンジしていった [illegible] があります。実際に当時のものと聞き比べ [illegible] らいになっているような気がしてなりません（笑）。

夜のサングラス……[illegible] 曲です。"ハウス系のグルーヴを [illegible] 楽曲にしよう"ということは決まっていたのですが、なにせボーカリストはあの「すわひでお」です。やはり「ますらおロック魂」を感じさせるものを作らずにはいられません。そこで自分の中だけでブームになったキャッチコピーは「ハウスのエッセンスをすべてロック・ギターにますらお変換！」というものでした（笑）。しかし、これが結構 [illegible] たのです。なにせ普通にハウスの楽曲を制作し、おおかたまとまった時点でやっと「さあ、そろそろ [illegible] ましょうか」みたいなところがありましたから――。

まず、メインとなるギターの [illegible] ハウスっぽいベースラインを1オクターブ上げて弾いてみました。当然ベースパートが無くなってしまいましたので、新たなベースラインをアレンジして追加しました。イントロ部分のロングトーンは、もともとオクターブでのストリングスだったものをそのままオクターブのツイン [illegible] に置き替えてあります。同様に、ピアノカッティングは高音弦でのカッティングに、オルガンのオブリガードはミュートした単音弾きの音に替えるなど、順次コンバート作業を進めていった結果、ウワモノ [illegible] ギターだけなのにあまりにもギターサウンドに聞こえない、ちょっとアヤしいサウンドになったのです。今度もしプレイされる機会がありましたら、そのあたりをちょっと思い出してみてください。

good-cool super collection!!
～beatmania & pop'n music～
KOLA-007　¥3,059（税込）
12.18 on Sale!



これまでにBEMANIシリーズにおいて制作してきた楽曲を、ノンストップでメガミックスしたものです。すべてアーケードと違うサイズにリアレンジしました。日本詞だった楽曲についても新たに英詞に変えて収録してあります。Sanaも2曲ほど参加してくれまして、アルバムに彩りを添えてくれました。とてもチャーミングな仕上がりです！　また、「Nofia」でラップをしてくれたIke NelsonがMCを担当しており、クラブでの雰囲気を再現してくれています。トータル70分に及ぶ大作になりましたので、みなさんぜひ聴いてみてくださいね。（by good-cool）

INFORMATION OF BEAT RAIZING IIDX

本当にスゴイ勢いで応募していただいている [illegible] の各コーナー。応募要項は以下の通りです。

●IIDXフェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ

今回から「毎月集計、毎月発表」方式に [illegible] 来月からもっとスゴイことになるんです [illegible] IIDXナンバーのベスト3に加えて、[illegible] キャラクターベスト3も募集開始！　GOLIさんによるお馴染みのキャラでもよし、IIDXのゲーム画面 [illegible] したキャラクターすべてが対象となります。「あのキャラ好きなんだけど名前が分からない」[illegible] した作品・楽曲とキャラの特徴を書き添えてくれればOK。

楽曲＆キャラへの投票はどちらか一方でもいいですし、同時に書いても構いません。[illegible] 巻末のアンケートハガキの自由欄をご使用ください。なお、次回締め切り [illegible] 応募してくれた [illegible] ら抽選で20名さまに「6th」セリカステレオグラフをプレゼント！ [illegible] 月10日です。[illegible]



●IIDXイラスト

次回は [illegible] てくれるかな？

すべてのあて先はこちらです。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングIIDX」係
Eメール：raizing@arcadiamagazine.com

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバーズ 2ndシリーズ集計結果

毎日、たくさんの投票が届けられているこのコーナー。今回は、11月号に掲載した第一回以降に届けられた票を集計した。

1位　Absolute
2位　Colors (radio edit)
3位　Symbolic
4位　Abyss
5位　[illegible]
6位　V
7位　LOVE WILL...
〃　Kiss me all night long
9位　airflow、蒼い衝動、Presto、こっちを向いてよ、Thunder、B4U、.59

前回1位の"Colprs(radio edit)"（6th）を抜き、新たに栄冠に輝いたのが"Absolute"（4th）。「キラキラした音づかいと心地好いメロディラインのリフに癒される」（千葉県　無機質音楽君）どちらもdj TAKA氏の手による楽曲だ。票差は極めてわずかで、次回以降の順位は全く読めない。

今回から「8th」の曲がランクイン。3位"Symbolic"はTaQ氏による新曲だ。TaQ氏の従来の作風とは一風変わった作風が印象に残る。今後はNAOKI氏の楽曲も増えてくるか？

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery



#09 NYAH　　#10 SHIKI　　©2002 KONAMI

NYAH

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #09
name:NYAH(ナイア)
age:21
blood type:A
born:HONG KONG
favorite:ゴア、サイケ、中華料理全般、飲茶、自分

生まれは香港。とある事故に見舞われ、妹を亡くした傷心から日本にいる中華街の叔父の店「星龍華」へ。店舗独立を夢見て働く21歳。夜は横浜、海の近くにて、人知れず指のみでイメージトレーニング。
ⅡDX勝負で初めて不覚にも腕を上げたジルチにまさかの惨敗。もともとプライドが人一倍高かったので、発狂しそうなほどに悔しがり、人前構わず大泣きした。その場にいた仲間たちも、初めて見るナイアの姿に動揺しまくり。いつもがクールなお姉さま風な調子なので、そのギャップに驚く。ⅡDX勝負で負けたので、デート一日の約束が成立。仕方なくお洒落にキメてみる。普段はしつこいイメージのジルチだが、久しぶりのデートのせいなのか、なぜかそんなに悪い気はしないでもない。が、にやけたジルチの顔を思い浮かべると無性に腹が立つ。
事故で亡くした妹に似た容姿を思わせるツガルに会った時には、手上の料理が全部落ちるぐらいに驚いた。生きていれば同じぐらいの年齢、身長。津軽弁を聞いてふと我に返った。以来、ツガルに関心が深い様子。親のような温かくて愉快な旦那が欲しい今日このごろ。

SHIKI

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #10
name:SHIKI(識)
age:?(結構若い)
blood type:AB
born:OKINAWA
favorite:ゴーヤー、ラフティ、タコライス、全グラディウス

出身地は沖縄県、浦添。高校卒業と同時に東京へ上京。ⅡDXの仲間内では、師匠のYUZと1、2を争う真のゲーマー、ゲーメスト。そして、ゴーヤーチャンプルーの味付けに日々こだわるゴーヤーグルメニストでもある。主にシューティングゲームが大好物。そんなこんなでゲームセンターの店長に就任。日々ゲームミュージックが聞けてご満悦。口癖は「ま、負けねー」。最近のハマリはネットゲーム。チャイナドレスがとにかく好き。格闘ゲームでも使用キャラはチャイナキャラ。休日になんやかんやと用事を作ってナイアの店「星龍華」を訪れるのも、制服がチャイナだからにほかならない。しかしながら、奥さん一筋で一人娘を愛しく思う良き父親。友人価格でナイアに店のお土産を包んでもらい持って帰る。
ケイナ、ジルチと共に超お笑い芸人登竜門番組「青い笑道!」に向けて、音を操る新感覚漫才トリオ「ビールとアニマ」結成。斬新でパワフルな「ローリングかむばねるらツッコミ」を用いて参戦するが、斬新過ぎて客にひかれ、初戦で敗退。結成から三日にして方向性の違いからトリオ解散。現在は新感覚肉体派音楽バンドユニット「胃ーあーる漢方」を結成。練習三日目にして、ただ今ケンカ中。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro!
てなわけで、チャイナと親父。親父は雑です。さて、このコーナーへの投稿イラストを送ってくださる皆さま、ご機嫌麗しゅう。いつもありがとうございます。今回はあまりの量に驚きました。選考に悩みました。どれも素晴らしい作品ばかりで大感激です。皆さん丁寧に描いてくれているので、本当に全部を載せたいくらいです。一枚一枚はがきの裏からコメントまで隅から隅まで読ませていただいています。QQQです。

Selected Works feat. ⅡDX Team

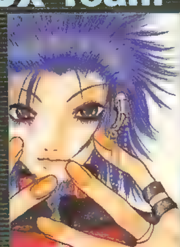
[illegible] コメントを寄せてくださった開発陣も超豪華! [illegible]

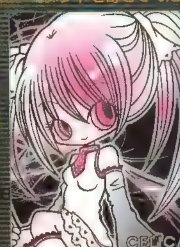


「りんご賞」（山口県　星見エリサさん）
里山サンはとにかく量も多ければ、質も高いです。全部載せたいとこですが、最も気に入った一枚でりんご。(GOLI)

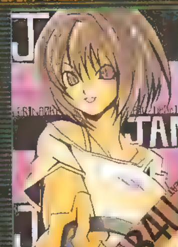


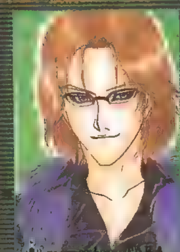
「年賀賞」（大阪府　CAW:ZOOさん）
人物の彩色をほとんど網掛けのみで表現した意欲作。ボードのでかさにも圧倒されました。ツガルが良いです。(GOLI)


「メイクアップ賞」（茨城県　氷翼蓮璃さん）
アッチの世界に行ってしまったサイレン。インパクト最大級でした。GYO氏と爆笑してしまった不意打ち的な一枚。(GOLI)



「デザイン賞」（熊本県　ミツカチルさん）
ちょっとサイケなデフォルメセリカ。レイアウトから文字[illegible]みまで一番洗練されていましたので、デザイン賞。(GOLI)


「VJ特別賞」（大阪府　時雨竜牙さん）
2Dキャラだったとしたら、まさにこのイメージ! [illegible]完璧です。(VJ GYO)


「TAKA特別賞」（北海道　星夜☆さん）
ちょっと美形なTAKA。TAKAも思わず「良いね!」の声。チラッと見た[illegible]氏も「雰囲気が出ている」とのこと。(GOLI)



オフィシャル大会開催間近！

Virtua Striker 2002

バーチャストライカー2002
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年10月28日(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE

稼働開始から約1カ月が経過した『バーチャストライカー2002』。「蹴球王決定戦」まで1週間と迫った今、コンディションは整ったかな？　いかにピッチの上に居る選手たちの動きを把握し、うまくボールをつなぐことができるか……今回はそんな基本となるパステクニックを解説。同時に強豪国紹介としてイングランドとアルゼンチンを取り上げるぞ。

Text：キャサ夫

本稿にある図の見方

選手の動き
- 味方（赤）：走る方向／ドリブル
- 敵（青）：走る方向／ドリブル

ボールの動き
- 低い弾道のパス
- 浮き球のパス
- シュート

不死身のファンタジスタは誰だ。

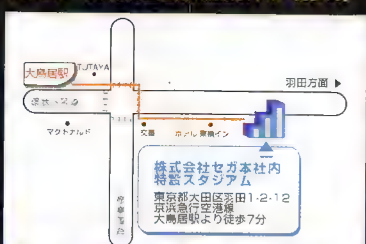
バーチャストライカー2002 蹴球王決定戦



来る12月7日に、いよいよ『バーチャストライカー2002』発売記念イベント「蹴球王決定戦」が開催される！　当日はメインとなる大会のほかにも、誰でも参加できるイベントが目白押し（詳しくは下のカコミを参照）。行って損は無し……というか、むしろ行かなきゃ損!!　予選トーナメントも行なわれるので、本戦に出られなかった人もぜひ参加しようぜ！　オレ（キャサ夫）やファンブ丸が、イベント会場でキミのことを待っているぞ。

決戦日
2002年12月7日（土）
予選トーナメント／14：00～
決勝トーナメント／16：00～

競技場
株式会社セガ本社内特設スタジアム
住　所：東京都大田区羽田1－2－12
アクセス：京浜急行空港線大鳥居駅下車　徒歩7分



賞品
優勝
Victor JVC
モバイルミニノートPC
InterLink XP　1台



準優勝
Victor JVC
コンパクトコンポーネント
MDシステム
MD aosis　1台



イベント
トーナメントのほかにも、得するイベントが山盛り。
■adidas FEVER ZONE
■歴代『バーチャストライカー』コーナー
■来場者全員参加の大抽選会
（賞品：ビクター製ポータブルMD　ほか）
■セガモバでダウンロードした待ち受け画像を会場で見せると、ケータイストラップがもらえる！
■来場者全員に『バーチャストライカー』オリジナルネックストラップをプレゼント！

バーチャストライカー2002はどんな感じ？
キャサ夫のインプレッション

最強のファンタジスタを決めるべく開催される「蹴球王決定戦」。セガさんのご厚意で、オレもこの大会に参加することになった。参加するからには優勝を目指すぜ！……というわけで、日々得点に結び付くパスワークを試行錯誤中。今の課題は、ポーンと浮いたボールをいかにさばくか。短いパスでつなぐのも重要だけど、逆サイドにいるフリーの選手にうまくロングパスをつなぐことも大切なんだよな。

バチャスト事典
大会の詳細を知りたい人はこちらまで！：<インターネット>『バーチャストライカー』オフィシャルホームページ → http://www.virtua-striker.com/
<セガモバ>既にセガモバ会員になっている人 → TOPページから　まだ入会していない人 → http://segamoba.jp/（※ケータイからのアクセスのみ有効）で入会してから



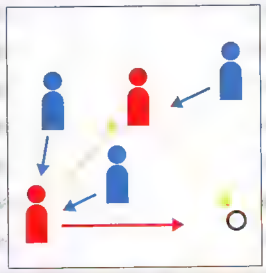
状況に応じたパスワークを身に着けよう！

テクニック解説 Part2 ～パス編～

『バーチャストライカー』シリーズにおけるパスの方法は、簡単に分けて二つ。近い選手にボールを送るときはショートパスボタン、遠い選手にボールを送るときはロングパスボタンを使用する。パスはフリーの選手につなげることが課題となるのだが、ちょっとしたテクニックを覚えればよりスムーズにつながるぞ。

ダイレクトパスを使ってみよう

パスを受ける選手がボールをトラップする前にパスボタンを押すことにより、ダイレクトでほかの選手へとパスを出すことができる。パスを受けた際は、相手選手に囲まれてしまい、簡単にボールを奪われてしまうことが多い。しかし、このダイレクトパスのテクニックを使えば、その問題も解消する。レーダーを見てフリーの選手へとつなげられれば、強力な武器となるぞ。





相手が近寄ってきたら、いったんフリーの選手へパス。そちらに相手を引き付けて……、



パスを受けた選手が、ダイレクトで元の選手にパスを返す！　いわゆる"壁パス"が有効。

フリーキックからパスを送る

フリーキックのときにはロングパスを使いがちだが、レーダーをよく見ると、意外に近い位置に居る選手がフリーになっていることがある。このようなときは、その選手にショートパスを出し、より確実にボールをつないでいくのもアリだ。フリーキックのときは、レバーでキッカーの向き（視点）を操作できるが、このときはパスを送りたい選手を正面に捉えなくても大丈夫。ボールを蹴り出すときに、レバーをその選手の居る方向に入力しておけばOKだ。

ゴールキックからショートパスも！



ゴールキック時もショートパスは可能。短いパスで確実につなげていきたいときに。



フリーキックを蹴るときは、レーダーをよく見て状況を確認することを忘れずに。



近くにフリーの選手が居たら、ショートパスを送って、より確実に試合を運んでいこう。

浮いたボールをうまくさばこう

ゴールキックやフリーキックをロングパスで受ける際は、パスを受けた後のボールさばきが重要となる。フリーの状態でパスを受けられればいいが、大抵ロングパスの場合は相手選手が近くに居る。そのため、パスを受けた後すぐにボールを奪われがち。そこで、ロングパスをトラップしたらそのまま攻め上がるのではなく、一度バックパスを出したり、相手選手の居ない方向へドリブルしよう。ボールを奪われる確率がグンと下がるぞ。

こんなときは……





パスを受けた後の相手陣地へ向かっての強引なドリブルは、ボールを奪われやすい。



トラップ後に一旦相手選手の居ないところへドリブルして、フリーの選手を探そう。



近くにフリーの選手が居たら、ダイレクトでパスを出すのが最も良い選択肢。

そのほかのパステクニック

前号でも紹介したが、パスを出す際にレバーを入力することで、ボールに変化を付けることが可能。ボールを蹴った瞬間、曲げたい方向にレバーを入力すればOKだ。

そのほかでは、シュートボタンの性質を利用すれば、ゴールまで距離があるときにあえてシュートパワーを弱くしてボールを蹴り、ちょうどゴール前にボールを送り出す――なんてことも可能。FWの選手がうまく走り込んでいれば、いい感じのスルーパスになることもあるので使ってみよう。



フリーキック時にシュートボタンでパスを出すのもアリ



こんな状況では、シュートボタンでのパスが意外に有効

バチャスト事典　**イエローカードは継続される**．イエローカードをもらった直後、レッドカードまでもらってしまった……なんて経験は無いだろうか？　実は、本作では対戦に勝利した際に、その前の試合でもらったイエローカードが継続されるようになっている。サッカーは紳士のスポーツ。無駄な退場者を出さないためにも、フェアプレーを心掛けようぜ。



強豪国ピックアップ解説



イングランド ENGLAND

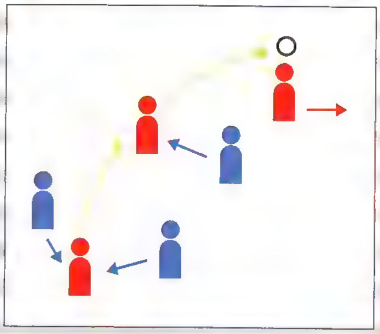


4-4-2 DDH フィールドを広く使え！

相性のいいフォーメーション：4-3-3 DDH
相性の悪いフォーメーション：4-4-2 DDH

ディフェンシブハーフ（ボランチ）が二人居るため守りが固く、ディフェンス面では高い評価を得る4-4-2DDH。しかし、その半面、オフェンス面ではやや決定力に欠けるのも事実。FWをフォローする中盤のポジションが無いため、攻撃の起点を作りにくいのだ。二人のディフェンシブハーフも攻撃に参加させなければ、なかなか得点に結び付けることはできないぞ。

サイド攻撃からのセンタリングを狙う際には、FWの選手がボールをキープして、サイドハーフがオーバーラップしてくる時間を稼ぐ必要がある。ライン際を選手が上がってきたら、すかさずパスを出そう。





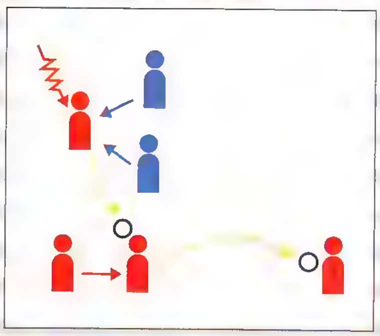
中盤の選手にボールを集め、相手選手を引き付けてからサイドの選手にボールを送る。サイドの選手にボールが渡ったら、中央の選手を意識し、前線へと走り込んだところにパスを出してやる戦術が有効。極力フィールドを広く使っていこう。

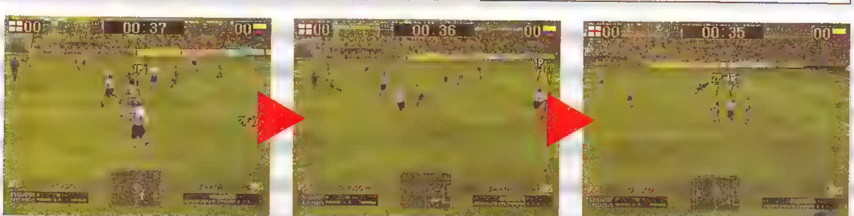
4-4-2 バランスの良さがウリ！

相性のいいフォーメーション：4-3-3 DDH
相性の悪いフォーメーション：4-4-2 DDH

一昔前まで、世界で最も多く使われていた4-4-2。オフェンス、ディフェンス共にバランスの取れたフォーメーションである。このフォーメーションの特徴は、トップ下の選手を攻撃の起点として使いやすいこと。そのほか、サイドハーフを使ってのサイド攻撃も効果的だ。パスコースが作りやすいフォーメーションなので、攻撃の選択肢は多いといえる。キミの想像力で、ドラマティックなサッカーを演出しよう。

あえてこのフォーメーションの欠点を挙げるとすれば、オフェンスにおいてもディフェンスにおいても万能ゆえに、飛び抜けた長所が無いことくらいだろう。





サイドからいったん中央の選手へとボールを送って体制を立て直すことができるほか、一気にサイドチェンジを行なって逆サイドから攻める戦術も可能。サイドへボールを送ったときにFWがフリーならば、ダイレクトでパスをつなぐと有効だ。

TEAM DATA

選手データ

ポジション	選手名	身長	利き足	背番号
GK	ディーメン	193	右	1
DF	A・カール	173	右	3
DF	ファルナンディ	188	右	5
DF	キンバル	188	右	6
DF	キーフォン	185	右	16
FW	ブロウラー	180	左	17
MF	スコーラン	170	右	8
MF	ヴィッド	177	右	15
MF	ベックス（C）	183	右	7
FW	ウィスクー	186	両方	9
FW	オールセン	172	右	10

（C）……キャプテン

フォーメーション

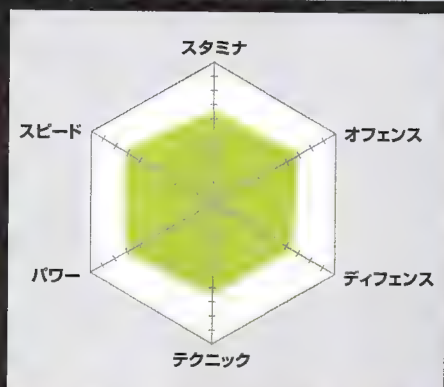


4-4-2 DDH



4-4-2

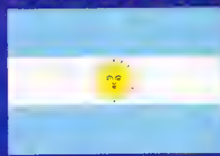
チームパラメータ



バチャスト事典 **イングランド名選手紹介【デビット・ベッカム】**：今でこそ大人気の彼も、悪者扱いされた時期があった。1998年フランスW杯。アルゼンチン戦で相手選手の挑発に乗ったベッカムは、報復行為に出て退場処分。敗戦の責任を負ったのである。4年後の2002年日韓W杯アルゼンチン戦。雪辱を晴らすかのように決勝PKを決めた彼の姿に、涙した人は少なくないはずだ。



強豪国ピックアップ解説



アルゼンチン ARGENTINA



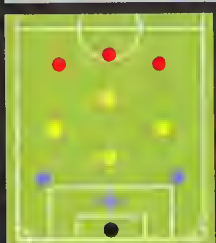
TEAM DATA

選手データ

ポジション	選手名	身長	利き足	背番号
GK	ガブリジェロ	183	右	12
DF	ゼハエル	184	右	6
DF	アジム（C）	177	右	2
DF	パシェッティーノ	182	右	4
MF	ガンファレス	175	超左	18
MF	シロオセ	176	右	14
MF	サイッテス	178	両方	8
MF	バーラン	186	両方	11
FW	C・ロモス	178	左	7
FW	ジティトゥータ	185	右	9
FW	オレガテ	170	右	10

（C）……キャプテン

フォーメーション


3−4−3


3−5−2

チームパラメータ

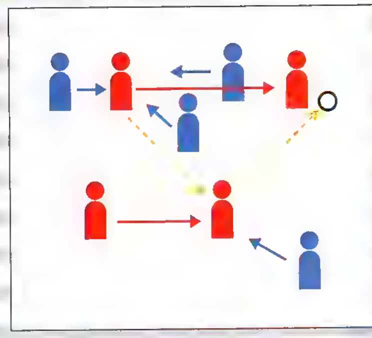


3−4−3 攻撃的なサッカーを！

相性のいいフォーメーション：3−5−2
相性の悪いフォーメーション：5−3−2 DDH

非常に攻撃的なフォーメーションの3−4−3。このフォーメーションのいいところは、FWが三人居ることで、中央、サイドへの展開が多彩にでき、相手ディフェンダーを大きく揺さぶりチャンスを生み出せること。また、トップ下を攻撃の起点としたときに前線へのパスコースが多いため、攻撃の選択肢が多い。

一方、欠点は相手のカウンターに弱い点。攻撃時間が長く、サイドハーフが前線に上がってしまうと、サイドに大きなスペースができてしまうからだ。攻撃するときは必ずシュートまでつなげることを心掛けて、選手が守りに戻る時間が取れるようにしよう。





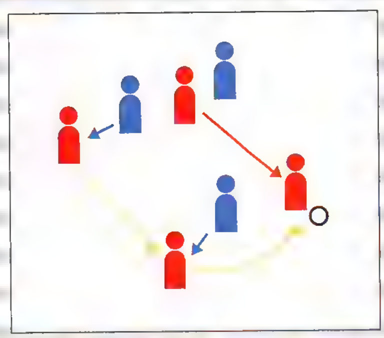
中央に居る二人のMFにボールを集め、そこから前線に居る三人のFWへボールを送る戦術が有効。また、中央に居る二人のMFを壁に使い、サイドを攻め上がる戦術も強力。状況に応じて、中央に居る二人のMFをうまく活用してやろう。

3−5−2 中盤での支配率で勝負！

相性のいいフォーメーション：4−2−2−2
相性の悪いフォーメーション：3−4−3

数的優位で中盤を支配しつつ、二人のオフェンシブハーフで攻撃の起点を作りやすい3−5−2。オフェンシブハーフやFWでボールをキープして、左右に大きく張り出したサイドハーフをオーバーラップさせてのサイド攻撃が中心となるフォーメーションだ。

このフォーメーションは、相手のサイド攻撃などでサイドハーフがディフェンスラインまで押し込まれてしまうと、5バックのようなフォーメーションになり、中盤が薄くなる。このようなときは、クリアボールが支配しにくくなるので注意。また、サイドハーフの後ろにスペースができやすいことも覚えておこう。





中盤の選手でボールを回し、相手チームのフォーメーションを崩すのが狙い。中盤でボールを回しているときに、相手のスキを突いて前線へ走り込む選手を見逃さないように。また、パスを回している際には、相手のインターセプトに十分注意しよう。

バチャスト事典

アルゼンチン名選手紹介【ガブリエル・バティストゥータ】：アルゼンチンが産んだ名ストライカー。"バティゴール"というニックネームは、彼の破壊力満点のシュートを褒めたたえた言葉である。2002年日韓W杯では、後継者ともいえるクレスポを差し置いてスタメン出場。しかし、アルゼンチンは予選リーグ敗退。現役最後であろう大舞台で立ち尽くす彼だった。

WORLD SOCCER

Winning Eleven Arcade Game Style™

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]
■発売日 [illegible]
■使用基板 [illegible]

さまざまなゴール前への浮き球の出し方、そして合わせ方を伝授!!

HIGH BALL 各種浮き球

ゴール前へ[illegible] [illegible]現するためのコツをいくつか伝授したい。[illegible]

●**センタリング**：試合中最も繰り出す機[illegible]る。入力は「敵ペナルティエリア脇でC[illegible]る場合は、Cボタンを一回押すとファーサイド（ボールを蹴る選手から遠い側）の選手へ、Cボタンを[illegible]浮き球を上げる。

[illegible]ボールを入れてくれる[illegible]トプレイの第一歩だ。



DFに競り勝てれば超決定機!! [illegible]

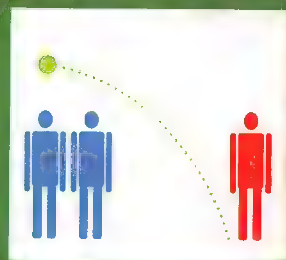


コーナーキックは確実にクロスボールを入[illegible]



DFはハイボールに強く、カットされてし[illegible]

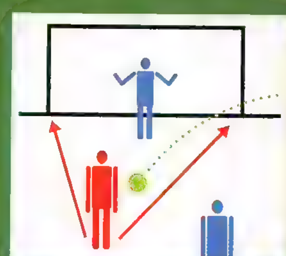
合わせやすい浮き球の供給
—いかにして浮き球を蹴り込むか？—



●**コーナーキック**：[illegible]

●**フリーキック**：[illegible]ショニングといった運にも左右される。基本として、ゴール正面よりもサイド寄りに蹴った方が合わせやすい（ダイレクトで狙わないならばこの限りではない）。
　また、パターン的にFKに近いものとしてはセンターハーフ）から、意外性のあるロング[illegible]られる。このパターンでコンスタントに[illegible]

素晴らしいアシストも得点あってのモノ
—いかにして得点するか？—



[illegible]

●**画面が切り替わったら不用意に**[illegible]

[illegible]にボールの軌道内へ入ってくれる。また、ゴールへ近付き過ぎるのも逆効果だ。

●**Dボタンを連打しない**：Dボタンを連打すると、反応してくれない場合がある。早めに「Dボタンを押しっぱなし」にしよ[illegible]のが遅れても合わせてくれる。

●**シュートはゴール隅を狙う**：GKがい[illegible]ゴールの隅を狙って打つのが望ましい。

ゲー事典　「ウイイレ」のDFは敵味方問わず、ゴール前に上げられたボールのカット、クリア率がかなり高い。なんと、操作していなくても勝手にジャンピングヘッドでクリアを狙ってくれるのだ。基本的にDFは背が高いので、FWに競り負けることは少ないハズ。こういった性質上、クロスなどからダイレクトシュートを決めるのが難しめになっているようだ。（ハメコ。）

美しいゴールを選ぶキミも、堅実な勝利を選ぶキミも必見!!

勝利至上主義のあなたに贈る、極めて有効な戦術の数々。

WINNING ROAD 勝利への道

あなたは今作において、何を至上としてプレイしているのだろうか？
美しいゴールを演出することにかけている人もいるだろうし、サッカーらしい動きをするべく心掛けている人もいるだろう。また、カードで戦績保存が可能ということで、勝利を至福としている人も少なくないはずだ。

[illegible]にかくゴールを奪うのに有効な戦術を幾[illegible]

●**スルーパスを使った中央突破**：『ウイレ』ではスルーパスがかなり通りやすい。少しくらい強引に出してもつながる[illegible]スルーパスを出し、強引にＦＷとＧＫとの一対一に持ち込む戦術は非常に効果的。スルーパスをインターセプトされたとし[illegible]るカウンターアタックを実行しておきたい。ＦＷが前線に残るため、さまざまな状況からスルーパスを狙うことができる。



中盤で時間を稼ぎ、前線にスルーパスを出すのが[illegible]術だ。「タメてスルーパス」、まずはこれをしっかり身に付けよ[illegible]

●**味方のプレスを有効活用**：「ディフェン[illegible]プレスをかけてくれる。この間もカーソルの付いた選手、つまりプレイヤーが操[illegible]プレスは味方に任せ、プレイヤーが動かせる選手は相手のパスコース、特に前線への縦パスを防ぐ位置をキープしよう。
また、味方のプレス後にルーズボールになっても、すぐにカバーリングできるのもポイント。その味方が抜かれたとしても、次の味方がすぐにプレスを仕掛け[illegible]スに成功してボールをキープできた場合、ボールをキープした選手にカーソルが移動する。混乱しないようにしよう。



「味方がプレス」を使うと、プレイヤーとCPU、二人の味方選手が同時に動ける。相手選手の動きを制しやすくオススメだ。

●**競り合いを制す**：ゴールキックやクリアの後は、ボールの落下地点で相手選手[illegible]だボールの落下を待っていると、競り合い[illegible]すい。そこで、画面中央下のレーダーを[illegible]

ポストプレイ・ダイレクトプレイを得意とする選手

[illegible]ハイボールに合わせやすい「ダイレクトプレイ」が[illegible]「ポストプレイ」に[illegible]「ポストプレイヤー」を[illegible]
まずダイレクトプレイが得意な選手はノートップのパスやシュートの精度が高く、コントロールミスが少ない。概してフィジカルに恵まれている選手ばかりだが、高さよりも強さ・ボディーバランスに秀でた傾向が見受けられる。彼らはセンタリングにダイレクトで合わせるシュートも精度が高く、優秀なサイドアタッカーと組んで攻撃の主軸を担ってくれるだろう。お薦めはトンダネとハジスドゥータ。スピードこそあまりないが、ダイレクトプレイ以外の攻撃的な能力が総じて高く、チームの得点源となってくれるはずだ。
続いてはポストプレイヤー。彼らは長身で、ハイボールの競り合いに強い。とりわけDFを背負ってゴールに背を向けたポストプレイが得意なので、そこから味方へパスを出すのも有効だ。
なおヌルッダ・カリ、クナンフェルツ、ビルソは、ダイレクトプレイもポストプレイもこなせる。彼らを獲得できたらなら、センターフォワードは安泰だろう。

ポストプレイヤー	[illegible]
フリョール（コナハト）	スーズメール（アラゴン）
ヘクター（ユーロポート）	ヌルッダ・カリ（ロンドン）
シェリー（ハイランド）	クナンフェルツ（カタルーニャ）
ヴェルデム（ヴァスコンガダス）	クドン（マルケ）
カスメ（アンダルシア）	ビルソ（マルケ）
ヌルッダ・カリ（ロンドン）	トンダネ（ピエモンテ）
クナンフェルツ（カタルーニャ）	サドラス（ピエモンテ）
ティモテオ・トランテン（カンタブリア）	フィラール（ロンバルディア）
ピボルーハ（プロヴァンス）	ガレスポ（ウンブリア）
デゥルガ（メドック）	デン・ドイロ（エミリア）
パウリカ（メドック）	ニコーラ・ゴベリ（トスカーナ）
イベネイモビッチ（リーンカナール）	ハジスドゥータ（アブルッツィ）
ファン・ホーエンヤク（ノージーカナール）	アフレンゼ（ヴェストファーレン）
ビルソ（マルケ）	レマーニオ（セルヴァ）
ハカミ・スルーネ（エミリア）	
カラホ（アブルッツィ）	
ケマー（ヴェストファーレン）	
ヤルケー（アンハルト）	
ブリムデイッヒ（ルール）	

ゲー事典 スルーパスを使った戦術は、ゴールの可能性としてはセンタリング以上に高い。俊足で飛び出しのうまいFWと、パス精度の高い選手がトップ下にいれば、なおさら有効だ。個人的にはロンバルディアのレイ・ベルタがトップ下にオススメ。でも、スタミナがある方が好きだとか当たりに強い方がいいとか、このあたりはプレイヤーの好みが反映されて面白い。（まこ～る）



君のハートをアブダクション！

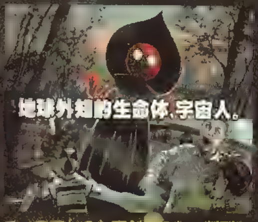
宇宙大作戦 チョコベーダー CONTACTEE™ コンタクティー



宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE
■メーカー：NAMCO
■ジャンル：ミニゲーム
■操作方法：1レバー＋1ボタン
■発売日：稼動中
■使用基板：SYSTEM10

宇宙人とUFOをテーマにしたゲームが「宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE」だ！　すべてのゲームを遊んだあとは、いっぱしのUFO博士になれること間違い無し！

Text:ベーダー細



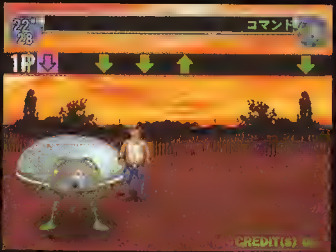
ユーモアなのか真剣なのか、判別し難いセンスがいい味出してます。

宇宙からこぼれたストーリー

『宇宙人』というオカルティズムなファクターを抜きにしても、『宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE』は魅力のあるタイトルだ。ミニゲーム集というだけあって、シンプルで気軽に遊べるゲーム内容、研究しがいのあるスコアシステム、クリア後にWEBゲーム用のパスワードという形でオマケがつける付加価値と、さまざまな要素がパッケージされている。その中でも、ミニゲームの完成度の高さはさすが『技術体（＝ナムコ）』のナムコと認めざるを得ない。ゲームセンターでコインを1回入れるだけの価値はあるといえる。各ゲームの導入デモで説明される世界のUFO事件も思わず引き付けられるショッキングな内容だ。このデモだけでも宇宙人やUFOに造詣が深いプレイヤーにとって『チョコベーダー』の面白さは何十倍にもパワーアップするに違いない。アーケードゲームで『チョコベーダー』に関心が湧いた人は、チョコやゲームボーイアドバンス版の世界に手を伸ばしてみよう。

すべてのステージをSランクでクリアすると、ボーナスゲームに突入！

一人用なら4ゲーム、二人用なら5ゲームすべてをSランクでクリアすると、最後にボーナスゲームが登場する。Sランクを取るには、各ゲームをパーフェクトかパーフェクトに近い成績でクリアしなければならない。ミスは許されないのだ。ボーナスゲームは、前号で紹介したミニリズムアクションゲーム「声なき呼び声」の強化版。プレイ方法に変更は無いが、オブジェクトの流れてくる速度が格段に上がっている。入力方向をしっかり見極め、正確に入力してクリアしよう。



とにかくbpm（笑）が速いので、反応が困難だ。しかも、1ミスしただけで途中ゲームオーバーになってしまうというシビアさ。



このボーナスゲームを解いた者だけが、永遠の生命、大宇宙の神秘、究極の真理に到達できると思う。ゲームセンターでビッグバンを起こせ！

食べて、WEBって、謎を探れ！

ただいまコンビニなどで、宇宙人フィギュア入りの食玩「宇宙大作戦チョコベーダー」の第3シーズンが好評発売中だ。アーケード版で愛らしい（？）エイリアンに惚れた人は、すぐにフィギュアを手に入れよう。

チョコレートも「これ、ベルギー産ですか？」と問いたくなるほど風味とコクがあり、既に100個以上食している筆者も、一向に飽きが来ない。まだ行ける。

チョコやアーケードゲームで入手した召喚コードは、インターネットのWEBゲームで使用可能。ダウンロードできる景品は定期的に追加されるので、飽きさせずに次のアイテムを期待できる。チョコ&インターネットの連動作戦で、楽しみ方が大きく広がるのだ！

WEBゲームでもらえるアイテム一部公開！

WEBゲームではお宝がザクザク眠ってる！　下記表はそれぞれ、レア住人の所有品、対象の宇宙人、カッコ内が対象宇宙人の召喚コードが手に入るゲーム名となっている。

「ソウルキャリバー」グッズ
全身スーツの宇宙人　（全身スーツの宇宙人と接触）

「CONTACTEE」壁紙
ウンモ星人　（未知の物体消失光線）

UFO飛行音着メロ
メロン頭の宇宙人　（怪光線発射！　メロン頭の宇宙人）

「テクノドライブ」BGM
捕らえられた宇宙人　（地球に墜ちてきた男）

宇宙実話原稿
宇宙ビースト（宇宙獣と黒衣の男たち）

「ウチュウからの侵略者」壁紙
インバネスのエイリアン（地球生物捕獲計画）

チョコとWEBゲームの連動で 2003年アルカディア大賞 ベストインカム賞当確!?



宇宙大作戦チョコベーダー
チョコ（フィギュア付き）
標準小売価格：150円


見よ、青い地球に飛来する地球外生命体たちの姿を！
上記のフィギュアのほかに、レアフィギュアが一つ存在するぞ。

ベー事典　召喚コードの中には、二人同時プレイでしか入手できない物がある。電球頭の宇宙人、全身スーツの宇宙人、双子ヒューマノイド、オリーブ畑の宇宙人の4体は二人同時プレイ専用ゲームで出現するエイリアンだ。もし、ゲームセンターで一人きりなのに二人同時プレイをしている人間（オイラ）を見かけたら、どうかそっとしておいてあげてくれ！

宇宙ゲー攻略
～後　編～

タイトルを読んだだけで、思わず目まいを覚えるミニゲーム群を攻略していこう。なお、最下段の3ゲームは二人同時プレイ専用なので、一人プレイでは出現しない。プレイ前にはメモ帳とペンの用意をお忘れなく。

電送ナメクジ、乗客を拉致!!



バラバラのパーツを入れ替えて、宇宙人を正しい形に修復しよう。お手本を参考に、上から処理していこう。

未知の物体消失光線



まばたきの順番を覚えて、レバーを入力しよう。まばたきはランダムではなく、方向が追加されるだけなので楽勝だ！

宇宙獣と黒衣の男たち



ボタンを連打して牛をくらえ！　純粋にゲーマーとしての連射能力が問われるストイックなゲームだ。

怪光線発射！　メロン頭の宇宙人



窓から顔を出す人間を光線銃でシュート！　撃ってはいけないターゲットは出現しないので、早撃ちに専念できる。

フラットウッズの怪物



ボタン連打でパワーをためてから、レバーを回して異臭を発散すべし。人目を気にせずレバーを回すのがコツだ。

サンボ星への平和使節



ボタンを押しっぱなしにすればUFOは加速する。隕石を避けてゴールを目指そう。UFOの当たり判定は球体部分のみ。

4次元を見とおす目



時代的に仲間外れの人物を指摘するゲーム。写真だと、右端に居る一人だけ中世スタイルのお爺さんが仲間外れだ！

砂漠の中の半機械体



画面上部の矢印と同じ方向へ、レバーを入力して半機械体を修復しよう。タイムの余裕が無いので、初心者にはキツイ。

V字型の指の怪



宇宙人が通過したときに光ったパネルを記憶して、カーソルで示そう。レバーがあらぬ方向に入らないように注意だ。

サタニック星からきた美男子



隕石を避け、白いアイテムを回収しよう。アイテムを回収すると、自機の速度は上がるぞ。二人用は難しいのでパスを推奨。

宇宙ゲー遊技指南

　実は、ゲームを選んでみるまで、ゲーム内容が解説されない「チョコベーダー」。だが、この「何が飛び出してくるか分からない」という不安感こそが、UFOやUMA（未確認動物）を扱うゲームに不可欠な味付けなのである。
　仮に一発目で高難度のゲームを引いても嘆くことはない。「チョコベーダー」には途中ゲームオーバーが無く、4ゲームは保証されているからだ。100円分楽しませるのがクリエイターの心意気なのだな――と、感心しつつ未知のゲームたちと遭遇していただきたい。

変光星ウルフ441からの使者



相手より早く計算式の答えを選択せよ。双子の宇宙人の悩みっぷりがエロチックで、思わず淑女も濡れるという噂。

謎の機械音を発する宇宙ロボット



ナムコの「コズモギャングス・ザ・ビデオ」に似たゲーム。接近してくる人間に向かって攻撃音波を浴びせ続ければオーケー。

全身スーツの宇宙人と接触



宇宙人を上下に動かし、画面外から投げ込まれる煙草を光線で吸い寄せて、対戦相手よりたくさん回収しよう。

ベー動向　アニメやコンシューマーゲームでも、チョコベーダーのムーブメントが起こっている模様。ＴＶアニメシリーズ『宇宙大作戦チョコベーダー』が毎週土曜日12：55～13．00、フジテレビ（関東）にて放映中です。そして、ゲームボーイアドバンス用ソフト『宇宙大作戦チョコベーダー　ウチュウからの侵略者』は12月20日発売予定でございます！

からの新たな要素だ!!!!

新要素の目玉は"大会モード"の追加

稼働開始から大反響を呼んでいる『WCCF』が、この度バージョンアップ。待望の大会モードを搭載した『Ver.1.20』として、今年12月から全国にリリースされることとなった。ゲームシステム上、旧バージョンでは大会を行なうには幾多の障害があったが、新バージョンではそれらの障害をすべて解消。通常ゲームモードと大会モードの二つが用意され、テストスイッチによるモード変更を行なうだけで、スムーズに大会を進行できるようになっている。

大会モードが追加されたのは朗報だが、ここで気になるのが、大会形式とレギュレーション。しかし、その辺は心配ご無用。『Ver.1.20』では大会の規模やプレイヤーのニーズに対応して、さまざまな大会形式、レギュレーションを選択できるようになっている。もちろんこれらは店舗側で設定するようになっており、プレイヤー側はそれに従うしかないのだが、どのような大会形式とレギュレーションが用意されているか、ここで紹介していくことにしよう。



大会モードのデモ画面。画面上部には後述するレギュレーション表示が。



大会中の試合開始前には、大会ロゴがピッチに描かれる細かい演出も。

『Ver.1.20』で使用できる大会形式

大会方式	参加数	試合数	備考
グループリーグ &トーナメント	8チーム	5試合	クラブチャンピオンシップ形式
グループリーグ	8チーム	3試合	新形式
HOME & AWAYトーナメント	8チーム	5試合	チャンピオンズトロフィー形式
	4チーム	3試合	コンチネンタルカップ形式
トーナメント	8チーム	3試合	キングスクラブカップ形式
	4チーム	2試合	新形式
タイトルマッチ	2チーム	1試合	ジャパントロフィー形式
1MATCH（PK戦無し）	8チーム	1試合	新形式（隣席対戦／HOME & AWAYは交互）
1MATCH（PK戦あり）	8チーム	1試合	新形式（隣席対戦／HOME & AWAYは交互）

堂々のバージョンアップ！待望の大会モードが追加!!

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2002年7月8日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

祝！ カラーページ復活!! 大人気の『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下WCCF）』がバージョンアップするとあればそれも当然のこと。そんな新バージョン情報を含め、今月も読みどころ満載でお送りするぞ。

大会モードで活躍する 白カード11傑

大会モードのレギュレーション設定により、利用価値が上がったレギュラーカード（白カード）。そんな白カードの中で使える選手を、ポジション別にピックアップしてみたぞ。



ヴラティスラフ・グレシコ

所属クラブ：インテル
ポジション：DF

サイドアタッカー型のDF。得意とするのは左サイドだ。縦への動きで、攻撃に守備にと活躍してくれる。



マルコ・マテラッツィ

所属クラブ：インテル
ポジション：DF

白カードであることがおかしいくらいの能力値。中央～やや左寄りが得意な守備範囲だ。特殊能力にも注目。



サルヴァトーレ・フレージ

所属クラブ：ボローニャ
ポジション：DF

すべての能力値が平均点以上で、ディフェンス&パワーも申し分無い選手。センターバックとして使うといい。



マルタン・ジェトゥー

所属クラブ：パルマ
ポジション：DF

ディフェンスの能力が高い右サイドバックが少ない中で、この選手の存在は貴重。4バックにするならぜひ。



セバスティアン・フレイ

所属クラブ：パルマ
ポジション：GK

白カードGKの総合能力値は割と横並びだが、ディフェンスとパワーが高めのこの選手をあえて挙げてみた。

メインモニターにも注目：ゲーム中にさまざまな情報が表示される大画面のメインモニター。ここに映し出される内容にも、バージョンアップに伴って若干の変更が加えられ、従来存在した「出場クラブランキング」が無くなり、「得点・アシストランキング」が追加された。ちなみに話は変わるが、このバージョンアップによる新たな選手カードの追加は無い。

過熱必至!!　これが『WCCF Ver.1.20』

チームデータは大会終了後に元へ戻る

大会モードにおけるゲームの流れは、**チームマネージメント(練習やコミュニケーションなど)→試合→選手カード排出**と、通常ゲームモードと何ら変わり無い。しかし、大会モードでクラブチームカードに蓄積されたあらゆるチームデータ(練習の成果、試合の勝敗数、登録メンバーなど)は、通常ゲームモードをプレイしたときに、大会モードで遊ぶ前の状態にリセットされるようになっている。これは、大会エントリー時にレギュレーションの関係で、長い間使ってきたメンバーと即席のメンバーを交代させせなければならなくなったとしても大丈夫なように……という配慮だろう。



1プレイ後に選手カードを1枚ゲットできる点は、大会モードでも変わりは無い。うれしい限り。

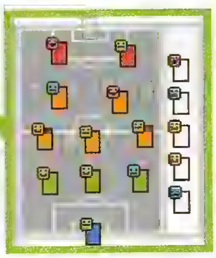


試合に勝っても負けても、その結果は通常ゲームモードプレイ時にリセットされる。

試合中や練習中にも選手たちのモチベーションを確認できるようになった！

大きな変更点というわけではないが、『Ver.1.20』では試合中や練習中にも、選手たちのモチベーションを確認できるようになっている。今までは選手交代時にモチベーションを判断材料とする場合、試合開始前に記憶しておく必要があったが、『Ver.1.20』では記憶しておく手間が無くなった。





より情報が凝縮されたフォーメーションレーダー

3種類のレギュレーション

レギュレーションはカードの使用規制に関するもので、**レギュラー、アンダーファイブ、フリー**の三つが用意されている。それぞれの詳細については、下の解説を読み進めてほしい。これを見るに、大会で勝つためには、それぞれのレギュレーションに合わせた"大会用チーム"を育てる必要がありそうだ。

なお、レギュレーションがどれに設定されているかは、デモ画面で確認できるほか、ゲームスタート時やチームデータ閲覧の際に表示される画面(右上の写真)でも確認できる。



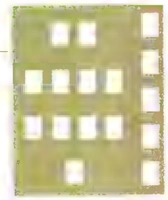
Regulation
R 5 F

レギュレーションマーク

REGULAR(レギュラー)

レギュラーカード(白カード)のみ

レアカード、スペシャルカードは一切使用不可！　このルールではレギュラーカードのみでチームを構成しなければならない。今までコレクションの一部と化していた(？)白カードが、ついに日の目を見るときが来た!!



U-5(アンダーファイブ)

レア&スペシャルカードの使用が合計で5枚以下

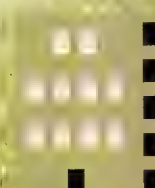
控えの選手も含めて、レア&スペシャルカードの使用が5枚までというルール。適度な"足かせ"により、三つのレギュレーションの中では、最も戦略性を問われるものとなっている。大会でも主流になりそうな予感。



FREE(フリー)

使用カードの規制無し

通常のゲームモードと同じように、使用カードに規制が無いルール。ガチンコで対戦できる半面、強いカードがある程度限定されてきた現在では、このルールだとチームの個性が出にくいという懸念もあるが……。





マルセロ・サラジェタ

所属クラブ：ユベントス
ポジション：FW

右で紹介しているマガジャネスと同郷の、ウルグアイ国籍FW。2トップの左としてで起用するといいかも。



フェデリコ・マガジャネス

所属クラブ：ヴェネツィア
ポジション：FW

種類がやや少ない白カードFW選手の中では、有能な部類に入る。トップ下もこなせるストライカーだ。



デヤン・スタンコビッチ

所属クラブ：ラツィオ
ポジション：MF

得意エリアが広範囲に渡っており、サイドも中央もこなしてくれる。もちろん、トップ下として使うのも面白い。



オスマン・ダボ

所属クラブ：アタランタ
ポジション：MF

バランスの取れた能力値が魅力のMF。中央もしくは左寄りの中盤に配置しよう。ボランチとして使うのも○。



イヴァン・ガットゥーゾ

所属クラブ：ミラン
ポジション：MF

下がりめのポジションで活躍するMF。スタミナが非常に高く、パワーもある。右サイドのボランチが適任だ。



オカン

所属クラブ：インテル
ポジション：MF

トルコ代表のMF。右サイドの中盤～やや上がりめに配置してやれば、絶妙なクロスボールを供給してくれる。

「Ver.1.20」を使用した大会が密かに行なわれていた！：この原稿を書いている11月18日現在、東京の渋谷GIGOで「Ver.1.20」のロケテストが行なわれている。そして、去る11月10日に、この場所で「Ver.1.20」の大会モードを使った大会が秘密裏に行なわれていたという情報をキャッチ！　運良くその場に居たプレイヤーたちは、こぞって参戦していたそうだ。

協力：株式会社セガアミューズメント東日本支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー



ファミ通＆アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードをするというこの企画。今回は仙台での模様をリポート！

第3回 仙台編

トレード台風　仙台を直撃!!

セガワールド泉バイパス



住所：宮城県仙台市泉区天神沢1－3－10
TEL：022－776－0225
アクセス：国道4号線 泉バイパス イエローハット隣

JR仙台駅から車で30分ほどのところにある郊外型店舗で、入り口に飾られている「ソニック」の像が印象的。スタッフには『WCCF』ファンが多く、お店全体で『WCCF』を盛り上げている。やさしい人ばかりなので、遊びに行った際は気軽に声をかけてみよう。







選手のサイン もらってきます!!

今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
スペシャル	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
	セルジオ・コンセイソン（インテル／MF）
	イゴール・トゥドール（ユベントス／DF）
	フランチェスコ・トルド（インテル／GK）
ファンタジスタ	ロベルト・バッジョ（ブレシア／FW）
ベストストライカー	クリスティアン・ヴィエリ（インテル／FW）
ベストイレブン	エドガー・ダヴィッツ（ユベントス／MF）
	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
レギュラー（ロケテ版）	ファビアン・オニール（ユベントス／MF）
	アンドレア・マッツァンティーニ（ペルージャ／GK）
スペシャル（ロケテ版）	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユベントス／FW）
	マヌエル・ルイ・コスタ（ミラン／MF）

第3回目を迎えた「WCCFトレーディングツアー」。今回はカミカゼ長田（ファミ通編集部）、マグナマ吟（ファミ通編集部）、マジン（アルカディア編集部）の三人で、仙台市郊外にあるセガワールド泉バイパスへ乗り込んできた。イベント来場者数は約120名！ 前回を下回るものの、十分に大人数。来ていただいた方にはトレーディング隊一同、ホントに感謝です。

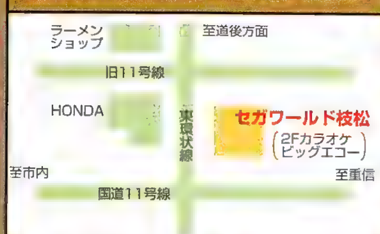
オークション形式のトレーディング（詳細は左のリストを参照）行なった後は、お待ちかねのプレゼント抽選会。見事に「好きな選手のカードに、その選手本人のサインをもらえる権」をゲットしたのは、左の写真のナイスガイと、旦那さん＆お子さんと来場してくれた主婦（写真NG）の二人。おめでとう！

次回開催場所告知！

[illegible]

開催場所：セガワールド枝松（右カコミを参照）
開催日時：12月8日（日）PM3：00スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

セガワールド枝松　アクセスMAP



セガワールド枝松
住所：愛媛県松山市枝松5－7－32
TEL：089－935－5414
アクセス：伊予鉄道松山市駅下車→川内線（バス）に乗り換えて枝松で下車→枝松バス停から徒歩3分

キミの選手カードに直筆サインをもらえるかも！

イベントに来られなかった読者に朗報！ キミの選手カードにもセリエA選手の直筆サインをもらえるチャンス!! 官製ハガキに応募券を貼り、サインが欲しい選手名と自分の住所＆電話番号を書いて、下のあて先まで送ってくれい。抽選で1名に「サインをもらえる権」をプレゼントするぞ。ちなみに、サインをもらえる選手は、今季セリエAに居る選手のみなので要注意！

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン　アルカディア編集部
WCCF サインもらってきて係

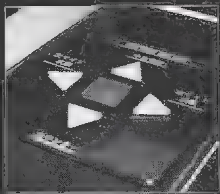
締切は12月27日（金）の消印有効

月刊アルカディア 1月号 応募券

仙台編の感想とか！：イベント開催日の前日に初雪を記録した仙台。ど～りで寒いわけだ！　トレーディング隊三人が写っているタイトル横の写真は、そんな感じの絵です。イベントでは今回初めて個人トレードをやってみたわけですが、「来場したみなさんに喜んでもらえてよかった」と思っています（勝手に）。今後も個人トレードはやっていく方向で一つ。

失点を最小限に抑えるための知識!

プレスボタン徹底活用術



守備に回ったらプレスオン、攻撃に回ったらプレスオフ……それだけではプレスボタンを使いこなしているとはいえない! ここで、もう一歩上の活用術を覚えよう。

図の見方

- ○ ……自分の選手
- ● ……相手の選手
- - - -▶ ……パス
- ～～▶ ……ドリブル
- ——▶ ……走る方向

プレスとは?

再確認のため&サッカーをあまり知らない人のために説明すると、プレスとは、ボールを持った選手に対してボールを奪うべくプレッシャーをかけることを意味する。ゲーム中では筐体左部にあるプレスボタンのオン・オフでプレスをかける・かけないの指示を出すことが可能だ。

プレスボタンの基本的な性質は、左にあるカコミの通り。これら四つの項目のうち、特に気に留めておいてほしいのが下の二つ。プレスをかけるとスタミナが減りやすい点と、マークが外れやすい点だ(特に複数人でボールを奪いにいったとき)。常にオンにしておけばいいというわけではないことを覚えておこう。

プレスボタンの基本性質

- ●プレスオン……選手がボール(の飛んでいく方向)に向かう
- ●プレスオフ……相手が近くに来ない限り向かっていかない
- ●プレスオン時は選手が激しく動くため、スタミナが減りやすい
- ●複数人でプレスをかけると、その分マークが外れやすい

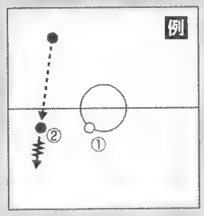
選手カードの配置がカギを握る

プレスをオンにしているにもかかわらず、ボールを持った相手選手がすぐ近くに居るのに、なかなかプレスをかけにいってくれない……そんな経験は無いだろうか?

編集部の調査によるものだが、どうやらこの原因は選手カードの配置にある模様(左図参照)。選手はカードの配置された位置の近くまで戻ってからプレスをかけにいく傾向にあるのだ。状況に応じて選手カードを動かせば、プレスの成功率はグンとアップするぞ。なお、スタミナ値が高い選手ほどボールダッシュ率が高いことも付け加えておく。

図解 プレスと選手配置の関係性

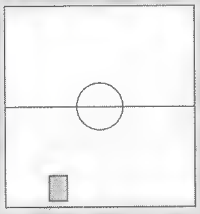
例



ボールを持った②の選手に対して、①の選手でプレスをかけにいきたい場合

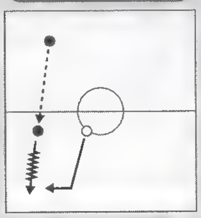
なかなかボールを奪いにいかない

カードの配置



プレスをかけにいく選手のカード配置が、画面に映し出されるフィールド上の現在位置よりもかなり離れたところになっているときは……

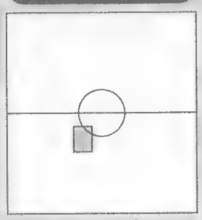
選手の動き



すぐにボールを奪いにかからず、カードの配置されている場所の近くまで一度戻ってからプレスをかけにいく。その分相手にも突破されやすい。

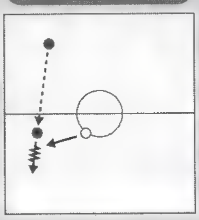
すぐにボールを奪いにいく

カードの配置



プレスをかけにいく選手のカード配置が、画面に映し出されるフィールド上の現在位置とかなり近いところになっているときは……

選手の動き

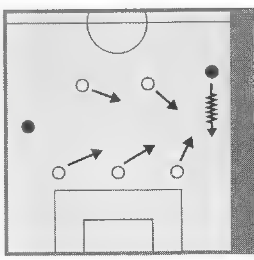


すぐにボールを奪いにかかる。選手カードが離れた位置にある場合でも、瞬時にこのような近い位置に動かせば、すぐにプレスをかけにいくぞ。

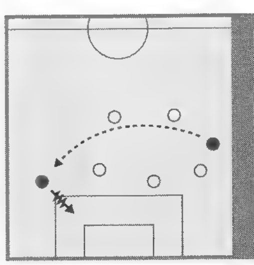
プレスをオンにするときの注意点

プレスをオンにする際にまず注意したいのが、自分選手の相手選手に対する当たりが激しくなるため、ファールをしてしまう確率が上がるという点。特に、自分のペナルティエリア内まで相手に攻め上がられたときには注意。このときプレスをオンにしていると、ファールで相手にPKを与えてしまい、揚げ句の果て失点……なんてことになりやすい。このような状況ではプレスをオフにした方がいい。

次に、相手にサイドを攻め上がられたときのプレスのかけ方にも注意。左図のように、うかつにプレスをかけると自分選手全体が一方のサイドに偏ってしまい、逆サイドに居る相手選手がフリーになりがちなのである。これはセンタリングを上げられそうなときにもいえることなので、守備陣を3バックにしている人は特に気を付けよう。このようなときは手動プレス(欄外参照)で対応するのがベストだ。



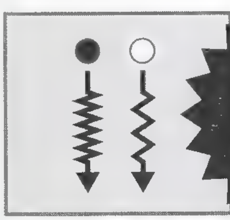
相手にサイドを攻め上がられたときに、このようにプレスボタンを押すと……



逆サイドにパスを出されたときに、相手FWがノーマークなんてことになりかねない

プレスボタン連打に意味はあるのか?

一部の巷で騒がれている「プレスボタンを連打すると、ボールを奪いやすくなる」というウワサ。その真偽を確かめるべく、編集部で調査してみたところ、プレスオンで相手選手に近付き、プレスオフで相手選手から離れるという動きを繰り返すだけという結果が出た。確かに少し変わった動きをするが、ボールを奪いやすくなるということは無いようだ。

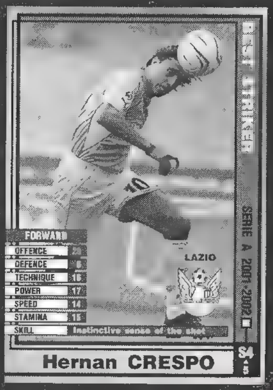


近寄ったり離れたりするだけで意味は無い!

手動プレス:ボールを持った相手選手に対して自分の選手がプレスをかけているときに、その選手のカードを相手が居る方向へ動かすことで手動プレスをかけられる。カードを動かす分通常のプレスよりも相手選手に寄るため、サイド攻撃をつぶしやすい。だが、選手を動かすためスペースが出来やすく、そこにパスを回されるとチャンスを与えてしまうので注意。

今月の1枚

「今月の1枚」は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナー。第6回は……移籍後も鋭いゴール感覚を発揮するこの選手だ！



エルナン・クレスポ
（所属クラブ：ラツィオ　国籍：アルゼンチン）

パルマ～ラツィオと渡り歩き、今季からインテルへ加入した、若くして実績十分なストライカー。パルマ時代から非凡な得点感覚を見せていたが、ラツィオ在席時の2000－01シーズンには才能が開花、見事得点王に輝いた。

"ゴールエリアの荒鷲"の異名通り、跳躍力、フィジカルの強さを活かした空中戦での活躍が際立つが、ドリブルでペナルティエリアへ持ち込む足技も見事だ。

今季はロナウドを放出したインテルで活躍。出場機会はチャンピオンズリーグがメインだが、ヴィエリと共に2トップを担い、貴重なゴールを挙げている。

アルゼンチン代表では、3トップにおけるセンターフォワードの座を偉大なバティストゥータと争った。しかし、「なぜ二人を同時に起用しないのか？」と、采配へ疑問の声が高かったのも事実。幻のバティ＆クレスポの2トップでゴールを量産するのも、『WCCF』では十分に可能だ。

関西No.1をうたうお店を紹介！

WCCF ファンタジステン FANTASIS店



ARCADIA認定 Fantasis店

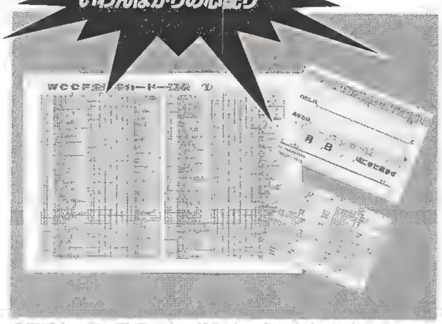
クラブセガ紫光

住所：大阪府大阪市北区堂山町9－28　紫光ビル1F
TEL：06-6365-5955
営業時間：10：00～25：00
アクセス：JR大阪駅、阪急梅田駅から徒歩10分

大阪梅田の商店街内にあるお店（雨が降っても濡れずに来店可能！）。『WCCF』は関西上陸の2日目（7月11日）に入荷し、連日の大盛況。今では関西ナンバーワン店舗の実績を誇っているとのことだ。

プレイ回数制限は6クレジット（￥1,500）。プレイ中にはスタッフの方が試合の模様を実況中継してくれるほか、初めてプレイする人にはチームの作成方法、カードの説明、操作方法など、ありとあらゆることを教えてくれる。近郊にお住まいの初心者の方はぜひ一度行ってみてはいかが？

これでもかッ!!　と、いわんばかりの心配り



全選手カード一覧表、カードスリーブサイズの試合順番表などが随時配布されているほか、トレード掲示板も設置されている。



ゆったりとくつろげる順番待ちスペース。テーブルの表面には、選手カードがカバーされた状態でズラリと並べられている。



チャンピオンズトロフィーや、インターナショナルクラブチャンピオンシップで優勝すれば、自分のチーム名を専用ボードに刻むことが可能！

セリエA 2002-2003 第10節終了時 順位表							
順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ユベントス	24	7	3	0	18	5
2	インテル	23	7	2	1	21	11
3	ミラン	22	7	1	2	25	8
4	ラツィオ	21	6	3	1	18	8
5	キエーボ	18	6	0	4	19	12
5	ボローニャ	18	5	3	2	12	8
5	モデナ	18	6	0	4	11	12
8	ローマ	16	4	4	2	21	16
8	エンポリ	16	5	1	4	18	15
10	ウディネーゼ	14	4	2	4	8	11
11	パルマ	13	3	4	3	15	14
12	ペルージャ	11	3	2	5	12	19
13	ピアチェンツァ	8	2	2	6	8	14
13	ブレシア	8	2	2	6	13	20
15	アタランタ	7	2	1	7	10	20
16	トリノ	6	2	0	8	6	21
17	レッジーナ	5	1	2	7	8	19
18	コモ	4	0	4	6	6	16

フォルツァ!! WCCF
セリエA よもやま話

講師
生徒

マ　今月は、「次回作で黒になれそうな白カードの選手」を探っていただきたい！

ま　そ、そんなに力まなくてもいいじゃん。分かりましたよ。じゃあ、勝手に予想しようか。まずは、評論家から評価自体は高かったユベントスのカモラネージ。W杯で負傷したザンブロッタに代わって、チャンスメーカーとして中盤の右サイドで頑張ってるね。

マ　へえ～。どんな選手？

ま　アルゼンチン人で、ドリブルが得意な選手。突破力があって、いいクロスボールを上げるね。降格したエラス・ヴェローナから、今季ユーベに移籍してきたんだ。

マ　ドリブラーなんだ？　そういえば、ウディネーゼのヨルゲンセンだっけ？　彼もすごいドリブルをするよね。

ま　お、珍しく見てるね。確かにヨルゲンセンも素晴らしいドリブラーだね。デンマーク代表にも入ってる。セリエAにはドリブラーが少ないから、貴重なタレントだよ。

マ　そうなんだ。じゃあ、最強説のあるミランでは？

ま　もともと黒カードばっかりだからなあ。でも、前回に挙げたピルロは本当にいいよ。中盤の低い位置で攻撃の起点役を担って、守備はその左右に入ったガットゥーゾやアンブロジーニが頑張る。面白い役割分担だよね。個人的にはガットゥーゾも好きだけど。

マ　やっぱりミランはスゴイね。全部黒でもいいかも。

ま　後はボローニャのFWクルス。アルゼンチン代表経験も有る、いいストライカーだよ。泥臭いゴールが魅力（笑）。

マ　へえ～。初めて聞いたな。

ま　オイッ！　今の選手カードにも入ってるんだよ、キサマ、担当編集だろうに！

マ　白いカードには、あんまり興味無いんだよね。エヘヘッ。

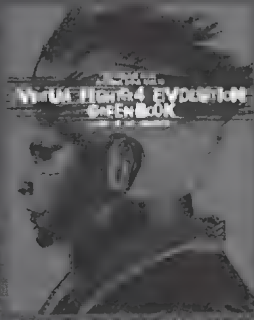
自慢のお店をズバッと紹介します！：本コーナーでは『WCCF』設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、201ページの募集記事を参照願います。

戦術もカスタマイズも目指すは究極！

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4™

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002

増刷出来!!



アルカディアの「EVO」ムック、「グリーンブック」が増刷完了！ 有名プレイヤーのテクニックが動画でチェックできる、おトクな付録DVDは見どころ満載だぞ!!

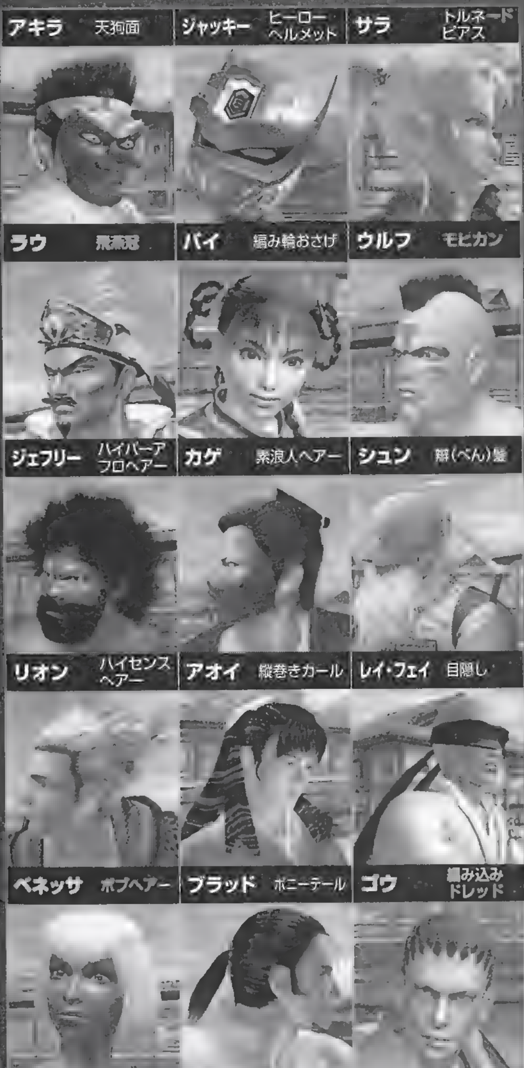
バーチャファイター4エボリューション グリーンブック〜[illegible]
■価格：1,380（[illegible]）
■付録：DVDビデオ

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、[illegible]、威力などについては、すべて[illegible]によるものです。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作を「EVO」と略記しています。

対戦で勝利するために技術を磨きつつ、マイキャラを自分流にカスタマイズ。「EVO」ならではのこの楽しみを、じっくり味わおう。今月も、アイテム特集から全キャラを網羅した対戦攻略まで、幅広く取り上げていくぞ。アイテムコンプリートと最強称号の獲得。二つの夢を手中に収めろ！

バーチャファイター4 エボリューション
■メーカー：セガAM2／[illegible]
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：[illegible]中（8月[illegible]）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

お手並み拝見2のゲストに勝利で入手のアイテム



まだまだあるぞ!!

[illegible]お手並み拝見2のイベントクエストから入手できるレアアイテム。[illegible]もあるので、[illegible]一挙紹介。[illegible]これまで行なわれてきた主なイベントクエストで手に入るアイテム&カラー一覧。その[illegible]マイ店舗の[illegible]ランクインしている人と[illegible]にあるとのウワサで[illegible]以外でプ

イベントクエスト

レイ時も「[illegible]」カップ持ちにマイ店舗「[illegible]」のこと（カップ表示[illegible]のマイ店舗でプレイ時[illegible]はクエスト挑戦カードを変えると[illegible]が変わることもあり、ゲーセンで少ない[illegible]になったカードで[illegible]するのもテだ[illegible]挑戦するときは、VF.NETでイベントクエストに挑[illegible]を選ぶのと[illegible]時に報酬[illegible]受け取るの[illegible]に！

みんなでゲットしよう!!
イベントクエスト 入手アイテム／カラー 大特集

イベントクエストでは、ほかでは手に入らないレアなアイテムやカラーをゲットできる。ここでは、それらで入手できるモノを[illegible]するぞ。目指すはもちろん、全[illegible]だ！

Text [illegible]

そのほかのイベントクエストで入手できるアイテム&カラー

キャラ	"主"の球（カラー）	"龍"vs."虎"（アイテム）	vs.カップ持ち（カラー）
アキラ	オレンジ	ヘッドギア（白）	[illegible]
ジャッキー	ピンク	ショートヘア	[illegible]
サラ	黄	[illegible]スター	[illegible]
ラウ	オレンジ	[illegible]	ピンク
パイ	1Pラベンダー／2Pワインレッド	陶磁の[illegible]	[illegible]
ウルフ	深緑	ヒゲフェイス	[illegible]
ジェフリー	オレンジ	グレートソード	[illegible]
カゲ	エメラルドグリーン	[illegible]	[illegible]
シュン	[illegible]	[illegible]	1Pオレンジ／2P[illegible]
リオン	オレンジ	[illegible]	ピンク
アオイ	黄	[illegible]	[illegible]
レイ・フェイ	薄小豆	皇帝のスネ当て	[illegible]
ベネッサ	オレンジ	インカム	ベージュ
ブラッド	緑	レガース／リボルバーガン	オレンジ
ゴウ	オレンジ	[illegible]	[illegible]グリーン

※[illegible]イベントクエスト[illegible]。各内容アイテム&カラーなどは[illegible]

クエストにまつわるウワサ話：通常クエストにも、アイテムを入手できるものがある。「15連勝しろ！」「○○に12Rエクセレント勝ちしろ！」など、難度[illegible]っきりしていないが、段位やクエスト成功回数が絡んでいるというウワサだ。また、イベントクエストの達成難度は、それまでのクエスト成功状況（回数や確率）も関係するとか……。

何事も“心構え”が重要!

『EVO（エボ）』から始めるバーチャ講座・番外編
VOLUME 4

昇格心得・昇段戦を制する!!





他の格闘ゲームには見られないカードシステムは、『VF4』の大きな楽しみの一つ。今回は、このカードシステムの中の、昇段に関するコツなんぞを伝授しちゃおうと思います！

今月の講師：カーン先生feat仏のウルフ

初心者だって段位にこだわりたいんだよ!?

「EVO」から始めたプレイヤーにとって、自分の強さの目安ともなる段位は非常に新鮮なシステムのハズ。だが、対戦経験が浅いうちは段位を上げていくのが難しく、歯がゆい思いをしている人も多いことだろう。今回は、いかに自分のカードの段位を上げていくかをレクチャーしよう。まずは、先月でも紹介した各段位での昇降段の条件について、おさらいしておこう。左の表を見て、自分がどの程度のポイントで昇段できるかを把握しておくこと。

段位ごとの昇格／降格条件おさらい

段位	昇格条件	降格条件
十級～一級	経験値100ごと	降格しない
初段	2連勝	5連敗or－7
二段～四段	3連勝or＋3	5連敗or－7
五段～七段	4連勝or＋4	5連敗or－6
八段～十段	5連勝or＋5	6連敗or－8
強者		
猛者	5連勝or＋5	4連敗or－7
王者		
名将		
智将	7連勝or＋7	3連敗or－3
闘将		

※表中の数値は同段位戦におけるポイント。同段位戦では内部的にポイントが設定されており、同段位に勝つと＋1、負けると－1となる。また、条件の一部は推定

級では降格しません

十級から一級までは降格することが無い。相手がカードを使っていて、なおかつ段位が高ければ勝利した際に入手できる経験値が多くなる。連勝している場合も経験値が増えるので、積極的に狙いたい。

初段から七段

初段から七段までは、昇格に必要なポイント数が降格してしまうポイントよりも少ないため、比較的昇段しやすい。ただし、連敗してしまうと-5で降格してしまうので、それだけは絶対に避けたい。

八段～十段が鬼門か?

6ポイントの[illegible]で降格するため、気が抜けない。八段までは順調に来ても、ここから一気に段位が上がりにくくなるはず。十段は、強者から降格してきた連中に狩られる危険もあるので注意したい。

維持するだけで大変です

初心者には縁の無い称号クラス。たった-3で降格するため、維持だけでも大変。ちなみに、VF.NETに加入していないと称号クラスにはなれない。どう頑張っても十段止まりなので覚えておこう。

昇格戦心得・其の壱　まずは相手の動きを分析する

同段位の相手を見かけて、いきなり乱入するのはお子様。まずは同段位の相手とほかのプレイヤーとの対戦を見学しよう。相手の連係のパターンや得意とするスタイルなどの情報を、直接対戦する前に仕入れておくのだ。例えばよろけた相手にどんな技を出してくるのか、不利な状況では避け投げ抜けをどの程度使うか、など。これらが分かれば相当有利になる。



しゃがみⓅ後の攻防の傾向なども見ておこう。当然、勝てなさそうなら手を出さない。これ重要！

昇格戦心得・其の弐　こちらのパターンに変化を付ける



相手が対応し切れていない場合は、そのパターンを徹底的に使って構わない。それが大人の選択

同段位戦が長引けば長引くほど相手の動きにも慣れるが、こちらの動きもバレてしまう。例えば、ジャッキーならミドルクラッシュ（⇨Ⓟ）など、多用する技のヒットorガード後の状況は手の内がバレやすい。相手が一度でもこちらの行動に合わせた対応してきたら、もうそのパターンはバレたと思って間違い無い。早い段階で別の行動に切り替えよう。

昇格戦心得・其の参　コレ！というネタを用意する



相手の心の、一瞬のスキ間を突くため攻撃。多用せずに、あくまでもたまに使う程度にしておこう。

同段位戦では同じプレイヤーとの対戦機会が増えるため、複数のパターンを使い分けるのは其の弐で説明した通り。それだけでなく、普通はあまり使わない技も出すことが重要。例えばウルフならレベルバッククラッシュ（Ⓟ＋Ⓚ最大ため）など。多用しては簡単に対応されてしまう技も、緊迫した同段位戦でたまに使えば効果絶大。ここぞというときに狙うべし！

昇格戦心得・其の四　とにかく熱くなるな！

1回負けるのはよくあるし、連敗も仕方が無い。だが、ここで熱くなって連コインせずに、今一度自分と相手の動きを頭の中で確認するなど、少し時間を置いてみよう。これを意識せずに連敗したことに熱くなっては、相手の思うツボ。気が付けば降格、なども十分に考えられる。そうなって一番悔しいのは自分自身。できる範囲での勝つための努力は怠るな！



プレイスタイルへのグチ、相手のキャラに文句を付け始める、などの症状は危険信号。冷静に

EVO事典
[illegible]息しましょう。ま、そういう状況での「バーチャ」も楽しかったりするんだけどね。でも、悔しさは後からこみ上げます。あー、ムカツク。あー、アー……。悪い見本ですな。

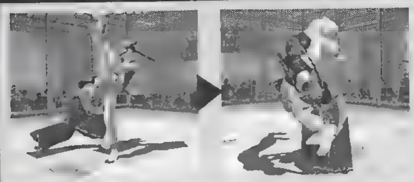
キミの知識をチェック!!

『EVO』常識クイズ

『VF4』は、対戦の技術のみならず、システムに関する知識でも勝率に大きな差が付くゲームだ。自分の知識に漏れが無いか、15問のクイズでチェックしてみよう。



Q1：相手に側面に回られ、スキを作ってしまった。横投げを投げ抜けするにはどうしたらいい？ 【投げ抜け】



①：⇦Ⓟ+Ⓖと⇨Ⓟ+Ⓖを連続して入力
A ②：位置関係を見て⇨Ⓟ+Ⓖと⇨Ⓟ+Ⓖのいずれかを入力
③：Ⓟ+Ⓖだけ入力すればOK！

実戦では意外に「抜けたよ〜！」と叫んでしまいがちなシチュエーション。コマンドを正確に入力しても、抜けないことがあるってことは……？　ちなみに、一部キャラが持つ「側面下段投げ」については、この問題に当てはまらないのであしからず。

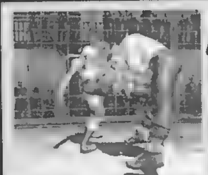
Q2：打撃技で壁よろけが発生する条件のうち、正しいものは？ 【壁】



①：カウンターヒット
A ②：中段攻撃なら必ず発生
③：ダメージ21以上の技

非常に長くよろけてしまう「壁よろけ」に関する問題。相手がガードのみできる「壁やられ」とは根本的に異なるので注意。

Q3：ベネッサにバリアキックを出された。どちらに避ければいい？ 【避け攻撃】



①：ベネッサの腹側
A ②：自分の腹側
③：どちらもNG

避け攻撃は非常に避けにくい印象があるが、それには原因がある。相手キャラがベネッサであることに関係はあるのか？

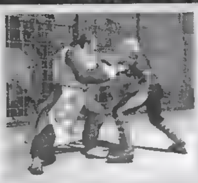
Q4：打撃技が完全に同時にかち合ったとき、相打ちが発生する条件は？ 【相打ち】



①：攻撃力が同じ
A ②：攻撃属性が同じ
③：ランダム

相手と自分の体力は、「ほぼ」同じ状況と仮定。体力に差があり過ぎると、条件を満たしていても相打ちは発生しなくなる。

Q5：Q4の続き。では、投げ技が完全に同時にかち合うとどうなる？ 【相打ち】



①：体力の多い方が勝つ
A ②：体力の少ない方が勝つ
③：ランダム

ちょっと難しい問題。『EVO』ではガード/ヒット後に五分という状況が比較的少ないので、知らない人も多いのでは？

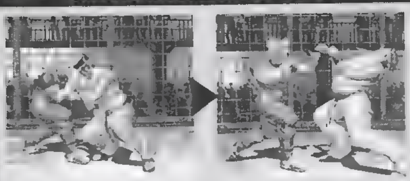
Q6：アキラが写真の体勢でダウンしている。起き上がり攻撃を避けるには？ 【起き上がり】



①：画面奥に避け
A ②：画面手前に避け
③：全回転技もあるので微妙

ダウンしている相手の足位置を確認するには、ヒザを立てている方向を見ればいい。この場合、画面奥が立っているので……。

Q7：ジャッキーのライトニングバックナックル（⇦ⓅⓅⓅ）、1発目が反撃として成立すれば、必ず3発目までつながる？ 【カウンター】



①：必ずつながる
A ②：絶対につながらない
③：状況による

硬化カウンターに関する問題。正解が分からないという人は、アキラの馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）と白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）をガードした後に、この技で反撃してみよう。ヒット状況の違いで正解が見えてくるはず。

Q8：後ろダッシュ中にできない行動は、次のうちどれ？ 【移動系全般】

①：打撃技を出す
A ②：避ける
③：ガードする

さすがに知らないと恥ずかしい問題。後ろダッシュとしゃがみ後ろダッシュは性質が異なることに注意。

Q9：投げ技による反撃は確定しないが、不利な状況。直線的な打撃技と上段投げによる二択を防ぐ防御法として適切でないものは？ 【投げ抜け】

①：避け投げ抜け
A ②：当て身投げ抜け
③：ガード投げ抜け

①〜③の中には、どんなに正確に入力しても、決して投げ抜けが成立しないものがある。よ〜く考えてみよう。

Q10：お互いに五分の状況で、相手は直線的な打撃技を、こちらは避けを入力した。どうなる？ 【避け】

①：成功避けが成立
A ②：失敗避けが出る
③：打撃技によって異なる

『EVO』からの変更点についての問題。『Ver.C』までは、1P側が②、2P側が①で正解だったのだが……。

Q11：以下の受け身のうち、起き上がり直後に立ち状態となっているのは？ 【起き上がり】

①：あお向け横転受け身
A ②：あお向けその場受け身
③：うつ伏せ横転受け身

受け身後に立ち状態となっているものは、上段投げを重ねられやすく、危険。本能的に避けたい受け身はどれかな？

Q12：サマーソルトキック系をくらったのに、明らかにダメージが低いときがある。その理由は？ 【攻撃力】

①：しゃがみガードしていたから
A ②：こちらの技の硬化中にくらったから
③：距離が遠かったから

肘やミドルキックといった技でもこの現象は発生する。体力を見ながら対戦していれば、すぐ気が付くかもね。

Q13：壁崩れからのコンボをくらった後、やってはいけない起き上がりは？ 【起き上がり】

①：その場受け身
A ②：受け身をしない
③：横転受け身

『VF4』初心者がハマりやすいワナがこれ。ある起き上がり行動を取ると、背向け状態でスキを作ってしまうのだ。

Q14：相手に背を向けた状態で不利な状況。打撃を出さずに上段投げを回避するには？ 【背向け】

①：しゃがむ
A ②：ジャンプする
③：ダッシュで逃げる

振り向き技をガードされた後で重要な防御法。正面向きでとは異なる防御方法で投げを回避できるのがポイントだ。

Q15：以下の技をくらってよろけたとき、よろけ時間が長いものはどれ？ 【よろけ】

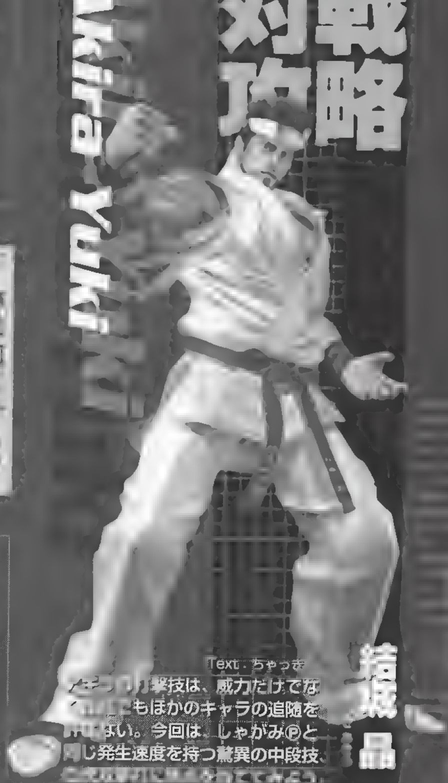
①：肘系
A ②：ミドルキック系
③：パンチ系

軽量級はこのよろけから立ちⓅで追い打ちするのが得意。もちろん、尻もちなど特殊なよろけではありません！

★正しい解答はP94に掲載しているぞ！

はみ出しクイズ：次の技のうち、一つだけ発生の異なるものがある。どれ？　①ラウの虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）②アキラの上歩衝掌（⇦⇨Ⓟ）③ゴウの直弓（⇦⇨Ⓟ）……正解は②。これのみ発生が肘クラス、①と③は重量級Ⓟクラスである。ただし、③は肘クラスのスキに対してしか有効な反撃にならないことから、「実質的に」発生が早いのは①だけだったりする。

対戦攻略 Akira Yuki



結城晶

Text：ちゃっきー

[illegible]は、威力だけでな[illegible]もほかのキャラの追随を[illegible]ない。今回は、しゃがみⓅと同じ発生速度を持つ驚異の中段技、[illegible]

やや不利な状況で

[illegible]能が最も強く出るのは、こちらが少し不利な状況。代表例は、[illegible]門頂肘（⇨⇨Ⓟ）や跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）をガードされた後だ。ここでしゃがみダ[illegible]技の止めやすさはしゃがみⓅ[illegible]打撃にカウンターを取れるメリットは見逃せない。

また、しゃがみⓅや捜下崩捶（⇦Ⓟ+Ⓚ）をガードされた後も同様。不利は前述の二例より大きいが、しゃがみ状態[illegible]がそのまま活きる。結果、同[illegible]



[illegible]

ラスの中段技と立ちⓅ、しゃ[illegible]分読みやすくなる。裏の選択[illegible]



[illegible]け）も、有効な選択肢の一つになる。

わずかに有利な状況で

[illegible]的な場面は、以前[illegible]るわけだ。躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）をしゃがみⓅで止められてしまう状況で使っていこう。立ちⓅをガードさせた後や環捶腿（ⓅⓀ）ヒット後のほか[illegible]ヒット→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）を[illegible]け身からの後ろダッシュでかわされるケースでも白虎双掌打が便利。少ししゃがみ前ダ[illegible]



上歩川掌をガードさせた後は、すぐさま[illegible]白虎双掌打につなげばしゃ[illegible]

対戦攻略 Sarah Bryant



サラ・ブライアント

[illegible]よりも、[illegible]レッグスライサー後は、その典型的な例。相手の行動を読み、大ダメージを。

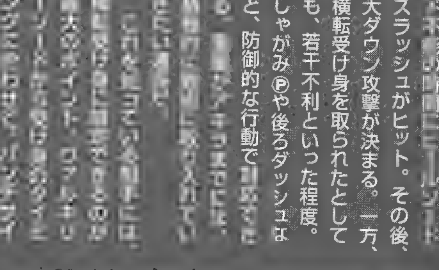
レッグスライサー（⇩Ⓚ+Ⓖ）からの連係

この技がカウンターヒット[illegible]アルキリーソード（⇧Ⓚ+Ⓖ）→ヒールソードスラッシュ[illegible]いう連係も使っていきたい。

この[illegible]を取らなかった場合、体力の約半分弱を奪ってしまうほど[illegible]アルキリーソードの後にその場受け身を取られても、ガー[illegible]スラッシュがヒット。その後、大ダウン攻撃が決まる。一方、横転受け身を取られたとしても、若干不利といった程度。しゃがみⓅや後ろダッシュなど、防御的な行動で[illegible]

[illegible]をした相手は必ずよろけが発生し、パンチハイキック（Ⓟ[illegible]げ、との完全二択が成立する。

なお、この連係はクレセントヒール（⇦Ⓚ+Ⓖ）やヒールソードスラッシュなどの後[illegible]を取られたときはガードされ[illegible]



通常は、ヴァルキ[illegible]ルソードスラッ[illegible]

[illegible]ダウン、その場受け身を選択し[illegible]、ヒールソードスラッシュがヒット。大ダウン攻撃が狙える。

コンボ後の自動二択

[illegible]フサイドキック（⇩ⓀⓀ）で締[illegible]撃（⇘Ⓟ）による自動二択）を狙うチャンスとなる。相手が[illegible]うかは最後の部分がヒットし[illegible]常にかわしにくい連係なので、常に狙っても問題は無い。[illegible]



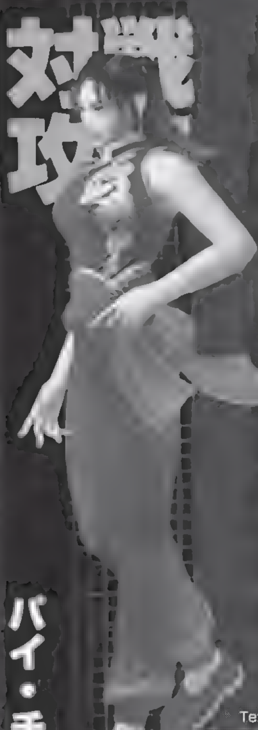
ラゴンスマッシュキャノン（[illegible]後など、使う機会は多し[illegible]

[illegible]を決めた後、最速[illegible]Ⓟを入れ、受け身を取らない相手[illegible]大ダウン攻撃を。

アキラ：対カゲでこちらが不利、かつ足位置平行のときは、馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）や捜下崩捶で肘をくぐれる。後者は立ちⓅ、しゃがみⓅにも勝てるので、上の白虎双掌打と使い分けよう。
サラ・レッグスライサー後の補足：ヴァルキリーソードをくらった相手はうつ伏せ足敵側ダウンとなり、その場受け身は普段ガードしかできない状況がガード不能となる。

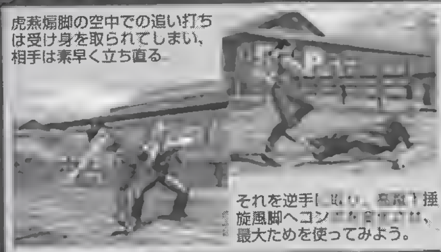
対戦攻略 Pai Chan

バイ・チェン



Text：がっちん

プレイヤーによって大きく戦闘スタイルが変化するのがパイの特徴。ちょっとした工夫で個性を出してみよう。大ダメージばかりでなく、じっくりいくことも大切だぞ。



虎燕扇脚の空中での追い打ちは受け身を取られてしまい、相手は素早く立ち直る。

それを逆手に取り、高蹴下揷旋風脚へコンボを繋げるならば、最大ためを使ってみよう。



よろけを誘発させたなら、蹴腿で浮かせてからのコンボへ。まず回復されない。

ヒットした場合は、さらなる継続へ。怒とうの攻撃で相手に休むヒマを与えるな。

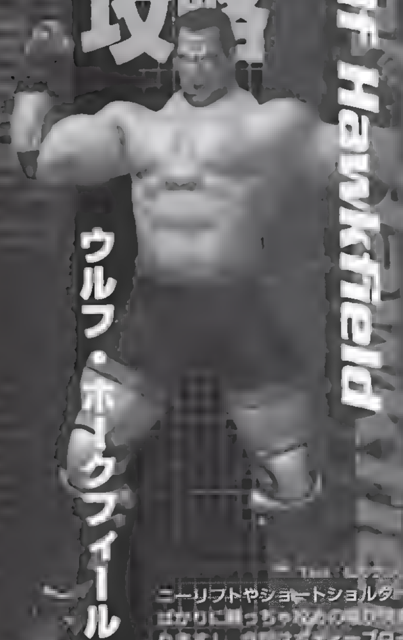


飛　脚を有効に活かす。技後の読み合いも　な　で　しっかりした流れを作ろう。

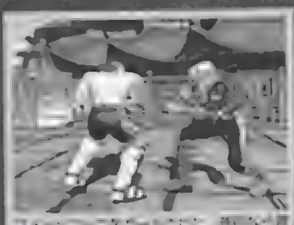
……開に、ある程度順応できる。

対戦攻略 Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド



ニーリフトやショートショルダーばかりに頼っちゃダメ……ボディーブローなど、補足攻撃を……い方についてお勉強しましょう。



コメットフックをガードされた。……け投げ抜けを入れるところだが。

……ただし、立ちⓅやしゃがみ



相手が投げにきたところに、暴れのショートショルダーがヒット。重要なダメージ源。

……使い分けるように。

アローナックル

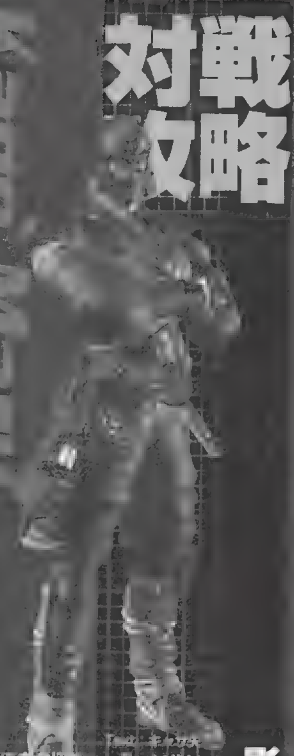


相手の体力が少ない状況で、……して使ってもいい。ただし避けには注意

……もいいだろう。

対戦攻略 Kage-Maru

影丸



Text：キャサ夫

さすがにネタ切れ……？　いやいや、まだまだこれからですよ！　戦術の幅をより広げるためにも、数々の知識を頭にたたき込め！

[illegible]逆自在（[illegible]）後の読み合い

[illegible]というコンボ。[illegible]により奈落落とし部分で受け[illegible]は確定反撃こそ無い（下段投げのみ確定）が、非常に不利となってしまう。

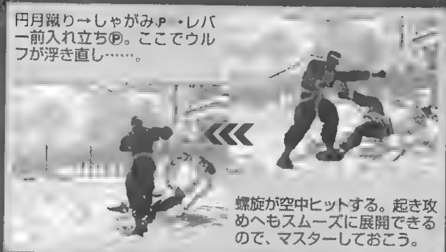
だが、これを知っている相手に対しての行動もある。奈落落としの代わりに、[illegible]確定の浮身膝蹴り（[illegible]）[illegible]Ⓟ＋Ⓚ（Ⓚ）が決められるぞ。[illegible]ヒット確認が大切。



浮身膝蹴りヒット後、ダウンする寸前を風刃裏水車で拾うことが可能。

対ウルフ限定 円月蹴り（[illegible]）コンボ

[illegible]しても、イマイチダメージを与えられない……というのは限定（条件付き）とはなるが、[illegible]も華麗なコンボを紹介しよう。[illegible]で円月蹴りがヒットしたら、しゃがみⓅからレバー前入れ立ちⓅを入れる。この立ちⓅ[illegible]（⇦Ⓟ）が決まるぞ。



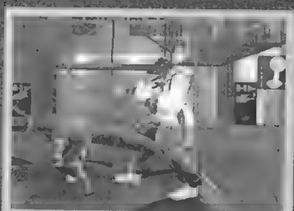
円月蹴り→しゃがみⓅ→レバー前入れ立ちⓅ。ここでウルフが浮き直し……。

螺旋が空中ヒットする。起き攻めへもスムーズに展開できるので、マスターしておこう。

壁際の龍尾閃（⇩⇦Ⓚ＋Ⓖ）は強力

[illegible]を使いこなしているかな？[illegible]ンボを決められた。『EVO』ではよろけ回復が可能とはなったが、実戦では毎回回復す[illegible]つなげられる。

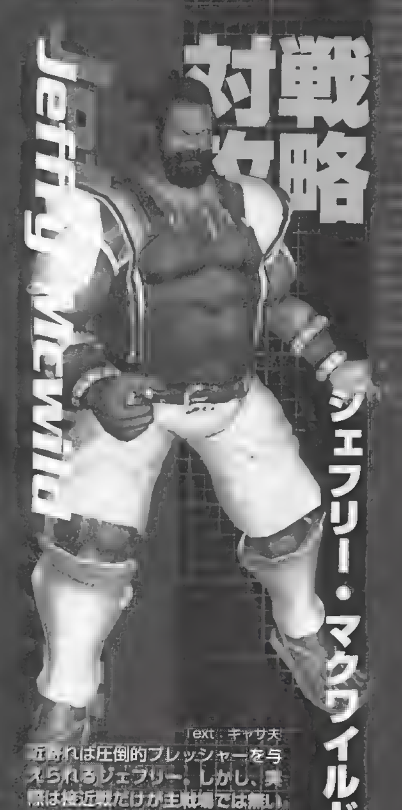
[illegible]もダメージを与えられる。



壁際での龍尾閃は強力。体力ゲージ約3分の1を奪えるチャンスを逃すな！

対戦攻略 Jeffry McWild

ジェフリー・マクワイルド



Text：キャサ夫

近ければ圧倒的プレッシャーを与えられるジェフリー。しかし、実際は接近戦だけが主戦場では無い。技の性質をきちんと理解すれば、中間間合いでも強い！

トーキックスプラッシュマウンテンを狙え！

接近戦でのチョークスラム（⇨⇩Ⓟ＋Ⓚ）やキャッチブロー（スレットスタンス中Ⓟ⇨Ⓟ＋Ⓖ）といった打撃[illegible]いが、接近戦ゆえハイリスク。

そこでトーキック（⇩Ⓚ）に注目。リーチが長く、ガード後のスキも小さい。カウンターでスプラッシュマウンテン（⇩Ⓚヒット後⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）[illegible]が決まる。[illegible]中間距離で、そんな強力な技を使わずして何を使う!?

トーキック後に後ろダッシ[illegible]能なので、活用すべし。



ヒット後にワンテンポ待つor一瞬後ろダッシュしてから入力するといいぞ

起き上がり上、下段攻撃をつぶせ！

[illegible]ダンクエルボー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）。

リーチが[illegible]ねればカウンターを奪うこと[illegible]ングの取り方が難しいが、これを[illegible]より広がることが間違い無し。[illegible]するぞ。



技がヒットしたときは、しゃがみ投げ、立ち投げ、ヒザといった選択肢が有効。

ヒールサイズキック（⇦Ⓚ＋Ⓖ）のコンボ

[illegible]ヒールサイズキック。中間距[illegible]で使い勝手のいい技だ。ヒット時は、重量級以外にはしゃがみⓅからダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）まで、足[illegible]

[illegible]しゃがみⓅヒット時に足位置がハの字でダッシュエルボーアッパー。平行なら、対ラウまでキリングトーキック（レバー前入れⓀⓀ）を決められ[illegible]⇨Ⓟ＋Ⓚ）がヒットした際の[illegible]られるぞ。



打撃技がヒットし、しゃがみPを当てたときに足位置を確認できるのが理想的。

カゲ幻球アイテム：幻球を7個集めると1P側は武者面、2P側はジェットヘルメットが手に入る！　ちなみに2周目幻球アイテムはスクリーメン。ま、俺はまだだけどな　by キャサ夫

[illegible]ぜひ狙ってほしい。ガード後、的確に腹側へ避ける相手には、キリングトーキックも狙い目だ。

対戦攻略 Aoi Umenokouji

梅小路葵



アオイの[illegible]一つに、[illegible]これをカバーするために、[illegible]た戦術を紹[illegible]

衣車を見直す

背中側への半回転技である衣車は、発生が遅い（ヒザクラス）代わりにリーチが長く、ガードされても反撃を[illegible]はない。横打（⇨Ⓟ+Ⓚ）を[illegible]し、背中側への避けを多用する相手に使おう。特に、相[illegible]壁際に追い込んだ状況で[illegible]常に強力。壁にぶつければ[illegible]ず壁よろけが発生するので、陰掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）から[illegible]コンボで大ダメージが期待できる。

一方、衣車をガードされたら続けて草薙（⇩Ⓚ+[illegible]）を出すといい。距離が離れるため、相手のしゃがみⓅをすかしつつヒットするのだ。[illegible]、草薙の代わりに無双[illegible]（[illegible]⇩Ⓟ）を使ってみるのも[illegible]い。



[illegible]（⇩Ⓚ+Ⓖ）からの連係に組み込む戦術も有効。

投げ抜けされた後の状況を検[illegible]

反撃に投げ技を使うことが多いアオイの場合、投げ抜け後の状況を把握することも重要である。左の表は、各種投げ技を抜けられたときの距離と有利／不利をまとめたもの。危険度を表す★は多いほど危ないことを意味しているので、きちんと理解して投げ技の振り分けを再確認してみよう。

投げ抜けされた後の状況

技名(コマンド)	有利/不利	相手との距離※1	アオイの体勢	危険度(3段階)
小当て(Ⓟ+Ⓖ)※2	不利(大)※3	近距離	横向き	★★★
諸手引き(⬇⇦Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	遠距離	正面向き	★
木の葉落とし(⇧Ⓟ+Ⓖ)	不利(中)	遠距離	正面向き	★
朧車(⇦⇧Ⓟ+Ⓖ)	不利(中)	遠距離	正面向き	★
半月巴(⇧Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	近距離	横向き	★★
合気投げ(⬇⇨Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	近距離	正面向き	★★
送り手回し(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	中距離※4	正面向き	★★
蝶絡み(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	遠距離	正面向き	★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
弓身固め(脇絡みor蝶絡み後⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	遠距離	正面向き	★
糸巻き(蝶絡みor蝶絡み後[illegible])	不利(大)	遠距離	正面向き	[illegible]
海老折り(弓身固め後⇩⇧Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	遠距離	正面向き	★
櫂引き(弓身固め後⇧⇩Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	遠距離	正面向き	★
桐枝落とし(⇧⇨⇩⇦or⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	中距離※4	横向き	★★
大木倒し(⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)	不利(大)	中距離※4	横向き	★★
五月雨(敵右側面からⓅ+Ⓖ)	不利(大)	近距離	正面向き	★★
綾手取り(敵左側面からⓅ+Ⓖ)	不利(大)	近距離	正面向き	★★
手極め倒身(敵しゃがみ[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	不利(大)	近距離	横向き	★★
真之位(敵しゃがみ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	不利(大)	中距離	正面向き	★

[illegible]
一部キャラのしゃがみⓅ、アキラの白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)が確定　※4：避けたりガードすると投げ間合い内



対戦攻略 Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス



[illegible]ヘビィストレート（[illegible]）[illegible]連係。ガードさせるだけで[illegible]ので、[illegible]フェンシブの[illegible]よう。

ヘビィストレートからの連係を効果的に使おう

意外とリーチが長く、中間[illegible]離からの攻めの起点として[illegible]用するヘビィストレート。[illegible]下のポイントを押さえて、[illegible]力な連係を使いこなそう。[illegible]お、各技後の状況は表にまとめたので参考にしてほしい。

●1発目[illegible]ガードさせて二択

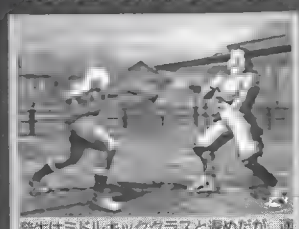
1発目のヘビィストレートは、ガードさせただけで有利（中・中）なので、二択攻撃が仕掛けられる。中段技にはボディブロー（⇨Ⓟ）やストッピングトー（⇦Ⓚ）が有効。

●2発目[illegible]では連続ガード、3発目までは連続ヒット

3発目にしゃがみ状態の相[illegible]をよろけさせるチョッピングライトがあるため、2発目をガードさせ[illegible]らも二択攻撃[illegible]能。ただし、チョッピングライトはあまりディレイがかからないので、大幅にディレイがかかるブローバックもうまく使いたい。また、2発[illegible]ヒットすれば、3発目はこちらに[illegible]生しても連続技と[illegible]ること[illegible]覚えておこう。

●3発目からも二択攻撃

[illegible]発目[illegible]はかなりディレイがかかるので、チョッピングライトの[illegible]状況にかかわらず二択[illegible]が可能。ただし、[illegible]発目は[illegible]されると反撃[illegible]けるので、手堅く後ろダ[illegible]ュという[illegible]もある。



発生はミドルキッククラスと遅めだが、連係から様々なチャンスを作り出せる。

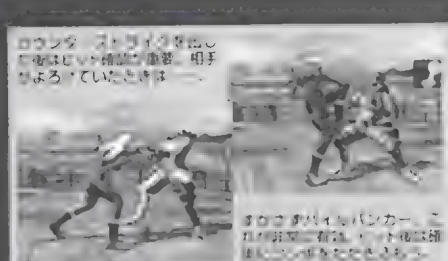
●ヘビィストレートからの連係の[illegible]

技名(コマンド)	ガード	ヒット	カウンター
ヘビィストレート(⇦⇨Ⓟ)	有利(中・小)	有利(中・大)	有利(大)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]ッピングライト(⇦⇨ⓅⓅⓅ)	不利(大)	不利(中・中)	有利(中・中)
[illegible](⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ)	立投	有利(中・小)	有利(大)
ブローバック(⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ)	有利(小)	有利(中・中)	有利(大)

※表内の項目について：有利（中）の中でも有利度が小さいものを有利（中・小）、大きいものを有利（中・大）、その中間を有利（中・中）とそれぞれ表記

カウンターストライク（⇨⇨Ⓚ）の[illegible]

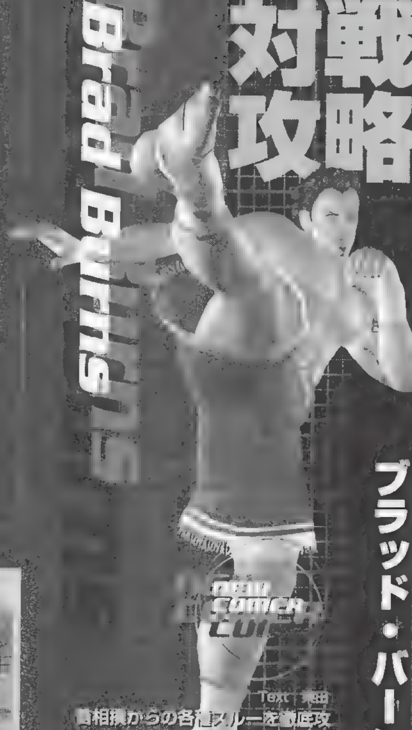
オフェンシ[illegible]つであるこの[illegible]ガードをして[illegible]トした場合の[illegible]発できる。実[illegible]強力で、相手の[illegible]長い割に技の[illegible]よろけ回復が[illegible]っているのだ[illegible]生の早い立ち[illegible]定。大ダメ[illegible]パイルバンカー（[illegible]）でさえ、かな[illegible]



アオイ：衣車（ガード）→草薙の連係は、リオンや重量級といったリーチの長いしゃがみⓅを持つキャラには止められてしまうこともある。これらのキャラに対しては使用を控えよう。
ベネッサ：カウンターストライクを出すときは、毎回クリムゾンランサー（⇨⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ）まで入力しよう。カウンターヒット以外では何も出ないので、全くリスクは無いのだ。

対戦攻略 Brad Burns

ブラッド・バーンズ



首相撲からの各種スルーを徹底攻略。現状ではあまり使われていないようだが、使い方次第では強力な武器になるのだ。これを読んで首相撲をより有効に活用しよう。

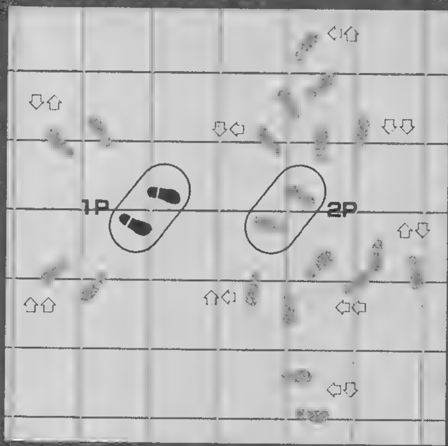
首相撲からの各種スルーを自在に操る

首相撲からの各種スルーは、各種ポジションチェンジとの組み合わせにより、さまざまな方向に相手を投げることができる（左図参照）。一発逆転の秘策として覚えたい。

使い道は、壁の無いステージでのリングアウト狙いがメイン。スルーだけでは落とし切れなくても、ティーソークラン（⇧Ⓟ+ⓀⓅ）やミドルスピンキック（ダッキング中Ⓚ+Ⓖ）などのリーチの長い技を使えば、うまくトドメを刺すことも可能だ。

また、壁のあるステージでも利用価値はある。各種スルーで相手を壁にぶつければ、よろけを誘発できるので、壁を使ったコンボによる大ダメージを与えられる。ぶつけた角度や距離によって決まらないこともあるが、エルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）からの大ダウン攻撃や、ディープコンビネーション（ⓀⓅⓀ）を当ててからの起き攻めが有効だ。

各種スルー レイ・フェイステージでの移動結果



※ブラッド vs. ブラッドで、1P側が少し下がってからグライディングニー（Ⓟ、ⓅⓀ）を出し、3発目のみ当てて首相撲に移行したときの調査結果。矢印は入力したコマンド。なお、投げる場所は足位置に関係無く同じになる

壁破壊からのリングアウトコンボ

壁を破壊すると同時に相手をリングアウトさせられるコンボを一つ紹介。当然一発逆転ができる強力なものだ。



相手が壁から少し離れている状態で、ダブルストライク（⇱ⓀⓀ）を当てて壁を破壊。

すぐさまティーソークランを出せば、1発目か2発目がヒットしてリングアウト勝ち！



各種ポジションチェンジとエルボースラッシュ（首相撲中Ⓟ）の組み合わせも効果的。

対戦攻略 Goh Hinogami

日守 剛



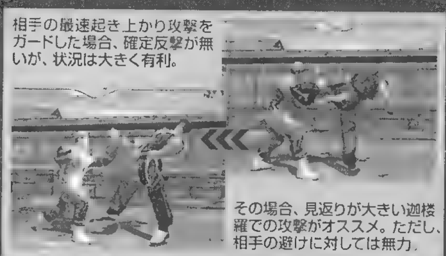
決定的なダメージを与えにくいゴウだが、今回は直接ダメージに結び付く迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）の使いどころをピックアップ。ヒット率を上げて、勝利をつかもう！

技の性能を引き出そう

ノーマルヒットで相手を浮かすことができる中段攻撃の迦楼羅。発生が遅いため使いにくい感もあるが、技の性質を考えると十分強力な技といえる。ヒット後には高威力コンボが狙えるため、実戦で使わない手は無い。

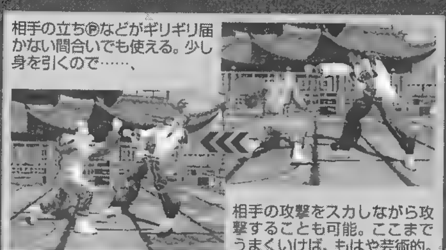
まずはじめに挙げるべき使いどころは、「有利な状況」という、ごく当たり前のものだ。ただし、有利な状況といっても、大きく有利な状況ではないとダメ。相手の最速起き上がり攻撃をガードすると、確定反撃が無い状況で使うのが理想的だ。

次に、使う際に注意したいのが相手との間合い。もちろん相手の技が届かない位置で狙えれば理想的なのだが、技自体のリーチは決して長いとはいえないので、相手の攻撃を「つぶす」といった感じで使うのがいいだろう。一応、一瞬身を引くモーションが存在するので、相手の立ちⓅなどがギリギリ当たらないような距離で狙っていくことも可能。ただし、その分危険度が増すことには注意しよう。



相手の最速起き上がり攻撃をガードした場合、確定反撃が無いが、状況は大きく有利。

その場合、見返りが大きい迦楼羅での攻撃がオススメ。ただし、相手の避けに対しては無力。



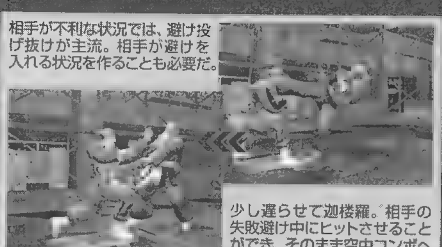
相手の立ちⓅなどがギリギリ届かない間合いでも使える。少し身を引くので……、

相手の攻撃をスカしながら攻撃することも可能。ここまでうまくいけば、もはや芸術的。

相手の失敗避けに狙う

ノーマルヒットで空中コンボが狙えるため、相手の失敗避けに対しても狙える。発生が遅く、失敗避けに合わせにくい感もあるのだが、もし遅過ぎて相手にガードされても確定反撃は無い（不利大）ので、リスクは低いといえる。

相手の避けを読んだら、投げ技を狙ってもいいのだが、相手が投げ抜けしてくることも考慮し、直接ダメージに結び付く迦楼羅を狙ってみるのもいいだろう。



相手が不利な状況では、避け投げ抜けが主流。相手が避けを入れる状況を作ることも必要だ。

少し遅らせて迦楼羅。相手の失敗避け中にヒットさせることができ、そのまま空中コンボへ。

ブラッド：各種スルーによるリングアウトや壁コンボが警戒されるようになれば、今度は逆に、相手の体力の半分近くを奪うコッコーティーカウが全段ヒットするようになる。
ゴウ・迦楼羅補足：文中にもある通り、ガードされた後の状況は、確定反撃は無いものの不利大となっている。ここで、あえて迦楼羅を出すといった選択肢も狙ってみる価値はあるぞ。



対戦攻略 ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

[illegible]が[illegible]されているジャッキー[illegible]だけに、やることは見えている。[illegible]は状況に応じた的確な技選択、相手の行動に対する[illegible]、避け抜けなど、[illegible]するのみだ。

ミドルスピンキックを最大活用せよ！

全回転の中段で発生も早いミドルスピンキック（[illegible]Ⓚ+Ⓖ）は、ジャッキーの生[illegible]による割り込みと避け（+投げ[illegible]）[illegible]けではなく、通常時にこちら[illegible]頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）ガード後、カ[illegible]陰・揚撃（⬇⇦Ⓟ）ガード後は[illegible]ろん、上段投げは確定だが打撃技は入らない、というケー[illegible]えで使ってもいいだろう。


ミドルスピンキックは、かわし性能を持つ技や、さばき技への対抗策にもなる。

ハの字のコンボをグレードアップ

対中量級、近距離でハイアングルアッパーキック（[illegible]Ⓚ）がヒットし、足位置がハの字になったときはスウェーフック～ジャブストレート（[illegible]Ⓟ+ⓀⓅ）→サマーソルトキック（[illegible]Ⓚ+Ⓖ）というコンボがオススメ。ハイアングルアッパーキックのノーマルヒット後なら、ジャッキーまでに入る。密着でハイアングルアッパーキックがノーマルヒットしたときに、レバー前入れⓅが当たらないキャラにも入るのが大きな利点だ。


スウェーフックがミソ。威力も立ちP×2→サマーソルトキックより1高い。



対戦攻略 ラウ・チェン Lau Chan

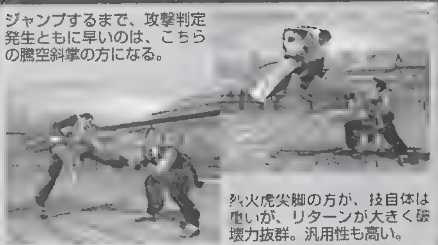
Text：がっちん

多くの状況からコンボを[illegible]けるラウは、やはり強いキャラ[illegible]的確な[illegible]番のジャンプ攻[illegible]いといいだろう。

ジャンプ攻撃を再確認

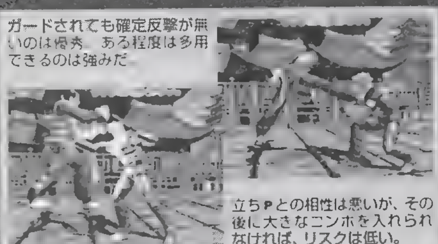
強力なジャンプ攻撃である、騰空斜掌（上昇中Ⓟ）と烈火虎尖脚（上昇中Ⓚ）の使い分けを再確認してみよう。

[illegible]では上。烈火虎尖脚より少し不利でも使っていける。騰空[illegible]


ジャンプするまで、攻撃判定発生ともに早いのは、こちらの騰空斜掌の方になる。
烈火虎尖脚の方が、技自体は重いが、リターンが大きく破壊力抜群。汎用性も高い。

一方の[illegible]烈火虎尖脚は[illegible]が大きい。ただし、例は肘撃（⇨Ⓟ）ガード後などの、やや不利な状況で後者は投げられてしまう。五分、わずかに不利、相手がこちらの打撃技をしゃがみⓅで止めにくる状況が、烈火虎尖脚の的確な使いどころといえる。

[illegible]も、烈火虎尖脚でリターンを[illegible]け遅らせて出すこと。


ガードされても確定反撃が無いのは優秀。ある程度は多用できるのは強みだ。
立ちPとの相性は悪いが、その後に大きなコンボを入れられなければ、リスクは低い。



対戦攻略 舜帝 シュン・ディ Shun Di

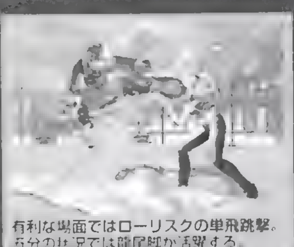
Text：キャサ夫

相手の反[illegible]ポイントを知ることが勝利の[illegible]。いかに相手をシュンの型にはめるかを考えた戦術と、ミスの[illegible]を心掛けよう。

[illegible]（[illegible]Ⓚ+Ⓖ）は五分～不利（中）まで

下[illegible]脚。特にしゃがみⓅを読んだ[illegible]本的には、いずれも不利な場面、仰飲杯手（⇦Ⓟ）や撃山[illegible]しゃがみⓅをスカすほどだ。

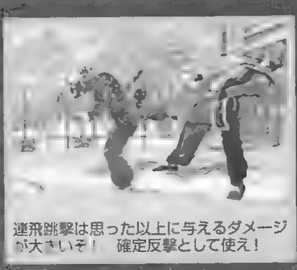
しかし、それを知っている相手はしゃがみⓅを出してこないので、使うときは五分～不利（中）までの状況がベストといえる。例えばカゲの円[illegible]裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）ガード後[illegible]


有利な場面ではローリスクの単飛跳撃。五分の状況では[illegible]が活躍する。

確定反撃技に連飛跳撃（ⓀⓀ）

[illegible]が早い。発生速度はいわゆる[illegible]して決まる技をガードした場[illegible]が確定しているということだ。

[illegible]いない。2発の蹴りでそれな[illegible]撃は、使いどころをマスターすべき技だぞ。アキラの白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）への確定反撃にぜひ使ってくれ！


連飛跳撃は思った以上に与えるダメージが大きいぞ！　確定反撃として使え！

EVO事典

ジャッキー：さばき技&避け効果のある技対策として効果が期待でき、ガードされても確定反撃が安いディフェンシブのベネッサは、[illegible]ドルスピンキックを最大活用したい相手だ。
ラウ：ジャンプ系攻撃を狙うとき、立ちⓅを出されると空中ヒットとなり危険。ただし、ジャンプする前に止められた場合や空中コンボに発展されない場合であればその限りではない。
シュン：[illegible]じゃないけど強力（!?）[illegible]の巻：相手に背を向けて狙う後刺連脚（敵背後Ⓚ+Ⓖ）。直接出すのではなく、背仙鈎手撃（敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）と交ぜて使うと幻惑できるぞ。

対戦攻略 リオン・ラファール



Text：キャサ美

リオンの課題は、しゃがみガード後の反撃技を的確に選択すること。ちょっとした工夫で、その課題を克服できる。

先行入力ダッシュをマスター

起き上がり下段攻撃をはじめ、比較的スキの大きい下段攻撃をガードした際、確定反撃技を疾歩扇穿手（⇓⇨Ⓟ）やヒザにしている人は多いはず。

理想的なのはダウンが奪える中段技、次によろけを誘発できる蟷肘（⇨Ⓟ）、その次に前述の選択肢が挙がればいうこと無し。それを現実に近付けるためにも、しゃがみガード硬化中に強制的に立ち状態を作り出す「先行入力後ろダッシュ」のテクニックを身に着けよう。これができれば、確定反撃や攻めのバリエーションが増えるぞ。


しゃがみガード硬化が解ける寸前くらいに後ろダッシュコマンドを入力するのがコツ。

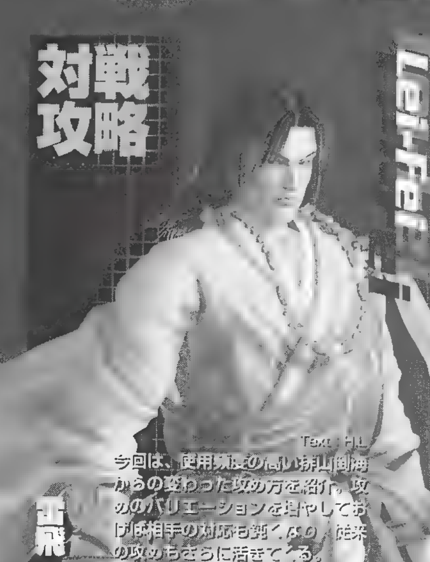
ダウンを奪った後の絶妙な読み合い

受け身に対し、後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や揆歩（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）、転身撩陰脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）といった攻撃は単純かつ強力。上級者も単純な攻撃を仕掛けるが、それには相手に受け身を取らせるお膳立てをしているはず。

例を挙げると、空中コンボに多用する連三捶蟷肘（[illegible]Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）を決めた後、[illegible]（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）や横歩[illegible]手（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）といった技を重ねる。これは受け身を取らないことを想定し、取らないとヒット、取られてもローリスク。こんな感じで自分なりの連係を見付けるのが大切だぞ。


追い打ちの後、相手が受け身を取らなければさらにダウン攻撃を決められるぞ。

対戦攻略 レイフェイ



Text：H.L

今回は、使用頻度の高い排山倒海からの変わった攻め方を紹介。攻めのバリエーションを増やしておけば相手の対応も鈍くなり、従来の攻めもさらに活きてくる。

排山倒海からの攻め

まずは、排山倒海（⇧Ⓟ＋Ⓖ）を決めた後、旋風脚（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）を繰り出す（[illegible]脚とダメージは同じ）。

受け身を取らなかった場合に軸となる行動は、構え解除→振り向く→双飛脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）、というもの。これを最速で行なう。するとその場起き上がり攻撃を出してきた場合は、お互いが背を向け合う状態になり、どちらの後刺腿（背向け後Ⓚ）がスキにヒット。その後、ダッシュで近付いての後刺腿が連続ヒットする。

もし横転起き上がり攻撃を出してきても双飛脚後にガードできるので、意外に手堅い戦術なのだ。なお、重量級に対しては、振り向き後に前ダッシュで少し近付くことが必要。この場合は、横転起き上がり攻撃をくらってしまうことになるので注意しよう。

一方、相手が横転受け身を取った場合は、構え解除後に後刺腿を最速で出していく。

これは[illegible]の避け[illegible]振り向いての投げなどを加えていくといいだろう。


排山倒海後に旋風脚を決め、すぐに構えを解除、そこから振り向いて双飛脚を出す。相手がその場起き上がり攻撃を出すと背後に回れる。後刺腿を出すと起き上がり攻撃のスキにヒットし、回復不能の背中崩れに。起き上がり攻撃を出さないと読んだら、振り向いて斜天連掌（[illegible]ⓅⓅ）や投げなど、通常の起き攻めを展開しよう。

「EVO」常識クイズ ～解答編～

結果チェック！

今回の出題は、初心者～中級者にありがちな疑問点を中心にしてみた。一問一問は簡単だけど、すべてに正解するのは意外に大変だ。分からなかった問題についてはきちんと復習して、明日の対戦に役立てよう。

～成績評価～

- 全問正解：覇王級！
- 14~13問正解：称号クラス？
- 12~10問正解：標準的な段位持ち
- 9~5問正解：初段は近い!?
- 正解5問以下：駆け出しファイター

Q1の解答……②
側面投げは複合入力を受け付けてくれないことに注意。方向を見切って入力するしか無いのだ。

Q2の解答……③
カウンターのダメージ補正などでダメージが21を超えたときにも、壁よろけは発生するぞ。

Q3の解答……③
見た目にだまされてはダメ。アキラなど一部の例外を除き、基本的に避け攻撃は全回転攻撃だ。

Q4の解答……①
攻撃力が同じ打撃技が同時にかちあうと相打ちに。ちなみに、両者カウンター扱いになる。

Q5の解答……③
どちらの投げ技が成立するかはランダムなので、コマンド投げにⓅ＋Ⓖ投げが勝つこともある。

Q6の解答……①
アキラが「あお向け足向け」のダウン状態なら、ヒザが立っている方向に避ければOKだ。

Q7の解答……③
打撃技による反撃が相手の硬化ギリギリに決まると、硬化カウンターにならないことに注意。

Q8の解答……③
避けは可能でもガードは不可能。後ろダッシュとは意外に危険の多い行動なのである。

Q9の解答……③
ガード投げ抜けは相手の投げ技が確定するようなところでしか効果が無いことを覚えておこう。

Q10の解答……②
五分の状態から避けるときは、後ろダッシュ→避けと入力し、少し時間を稼ぐといいぞ。

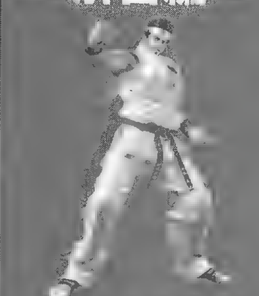
Q11の解答……②
起き上がり直後に立ち状態だと、上段投げと中段攻撃で完全二択を受けることになるので危険。

Q12の解答……①
ガードハーフというシステム。一部の中段攻撃はしゃがみ状態でくらうとダメージが半減する。

Q13の解答……③
腹崩れ後の横転受け身は禁物だが、足崩れ後はその場受け身が禁物であることに注意したい。

Q14の解答……①
背向けからのしゃがみは、しゃがみ状態になるまでのタイムラグが無いので、投げを回避可能。

Q15の解答……②
「肘よろけ」と「ミドルよろけ」では、後者の方が圧倒的によろけ時間が長い。急いで回復！



[illegible]分かった人[illegible]え合[illegible]

リオン幻球アイテム公開！：何と「バーチャ神」ちび太が、幻球アイテム2周目をゲット！ 「僕の背中に"スケボー"あるでしょ♪ by ちび太」
レイ補足：[illegible]

SOUL CALIBUR II™



ソウルキャリバーII
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年7月9日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

対戦バランスの良さと、一人でも十分に楽しめる「コンクエストモード」が話題を呼び、本誌でも長い間取り上げてきた『ソウルキャリバーII』。その攻略記事も今月でいよいよ最終回。今回は、対キャラ攻略をメインにお届けするぞ。

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを短く押す
- ●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバー入れっぱなし（走る）
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- ○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

Impression

アルカディアが主催する対戦格闘ゲームの祭典「闘劇」の正式種目にも選ばれた本作。対戦好きなキャリバープレイヤーの方々には、ぜひ大会出場を目指して、さらに腕を磨いてもらいたい。

SOUL CALIBUR II

キャラクター別 対戦開始前 ボイスリスト

キャラクター	Ⓐボタン	Ⓑボタン	Ⓚボタン	Ⓖボタン
ラファエル	消えたまえ	フッ	だめだな	つまらん
タリム	お返し	いくわよ	まだやる	大丈夫？
カサンドラ	あらら？	もらったぁ！	それだけ？	こっちよ
ユンスン	どけぇ	逃がすか	せいやー	次！
ミツルギ	かーっつ	おらおら	真っ二つだ！	無駄だ！
タキ	はーっ！	覚悟	寝てな	いざ
キリク	いざ	悪いな	あきらめな	どうだい？
シャンファ	無駄よ	もらった	よいしょっ	いっけぇ！
マキシ	まだまだだ	黙ってろ	軽いぜ	なめるなよ
アイヴィー	踊れ	もがきな	もうおしまいよ	まだまだ
ナイトメア	はぁーっ	魂よ	なぜだ	あきらめろ
アスタロス	どりゃー	黙れ!!	目障りだ	ゴルァ
ヴォルド	シューー	シューー	シューー	シューー
ヨシミツ	南無	一撃	必殺	そうきたか
セルバンテス	容赦せん	あまいわ	燃え尽きろ！	覚悟しろ

ソウルキャリバーII 知って得するミニ情報

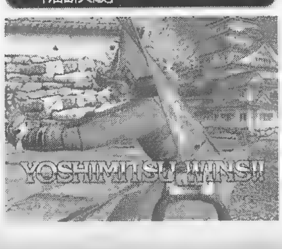
「登場時、勝利時のポーズ、セリフ選択法」と「キャラクター別 対戦開始前ボイスリスト」を紹介！ ゲームを進める上では知っていなくとも問題無い情報だが、知っていればより『ソウルキャリバーII』を楽しくプレイできること請け合いだ。

登場時、勝利時のセリフ、ポーズ選択法

本作では登場時と勝利時にキャラクターが独特のセリフ&ポーズを決める演出が入るが、これらはレバーでセリフ、ボタンでポーズを選択できるようになっている。用意されているセリフ&ポーズの種類はキャラクターによって違っているので、プレイするときにいろいろ試してみよう。下の二つの写真はその一例だ。



例 ヨシミツ⇧＋Ⓐ勝ちポーズ 「油断大敵」



例 カサンドラ⇧＋Ⓐ勝ちポーズ 「勝てばいいのよ、勝・て・ば」



キャリバー情報 Legendの間：『ソウルキャリバーII』オフィシャルホームページ期間限定企画「Legendの間」とカード獲得状況のコンテンツは、11月8日をもって更新が終了した。期間内に殿堂入りを達成し、「Legendの間」に登録した人の中から抽選で3名に、プレイステーション2版の『ソウルキャリバーII』(発売日未定)がプレゼントされることになったぞ。

苦手なキャラの主な戦法を理解しよう！

VS. キャラ ワンポイントアドバイス

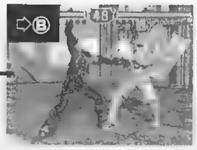
このページでは、相手キャラクター別にそのキャラが得意とする戦法や、対戦時の基本的な指針をまとめてみた。相手キャラクターの狙いをあらかじめ知っておけば、勝率がアップすることは間違い無い。しっかりとチェックして、対戦を有利に進めよう。

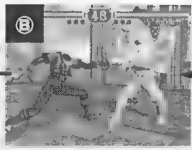
VS. ラファエル

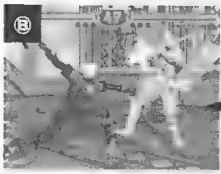
主要連係への対策

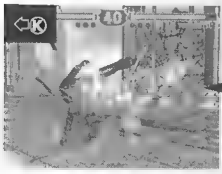
⇨ⒷⒷからの派生連係

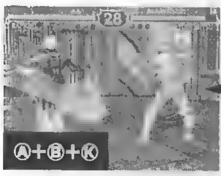
ラファエルは下段につながる連係は比較的多く持っているが、中段と強烈な二択になっているものはほとんど無い。また上段技が多いのも特徴だ。











出し切りの⇨ⒷⒷⒷにはガードインパクトでしか割り込めない。もちろん途中止めはガード側が有利なので、素早く手を出せば打撃には勝てる。ただし、割り込みはプレパラションB→プレパラションAでインパクトされない上段攻撃がいい。ソウルチャージキャンセルは『Ver.D』では有効度が落ちたため、ドレッドバレルを恐れる必要は無い。相手の出し切り率に合わせて割り込みの頻度を変えていこう。ラファエルの主力技はこれに加え、⇦Ⓚや⇦Ⓐなど上段が多い。上段スカし技を多めに使うことも対策となる。

VS. カサンドラ

主要連係への対策

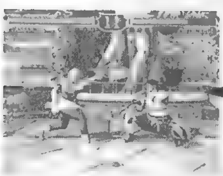
⇦⇦Ⓐへの注意点

カタルシスレナード1発目ホールド（⇦⇦Ⓐ）はカサンドラと対戦する上で、最も注意するべき技の一つ。リーチもあるので細心の注意を払いたい。











まず、この技はノーマルヒットさせられただけで、スピンやられになってしまうことに注意。8WAYRUNで避けようとしても、移動中にくらってしまうことが多いことにも注意しよう。

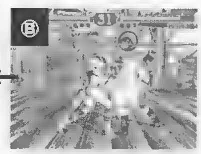
また、ガードしても、カサンドラ側が先に動けることも念頭に置いておくように。攻撃判定自体は上段なので、しゃがんでかわすか上段スカし技で対抗するといいだろう。なお、最大ホールドまでにはかなりの時間を要する。近い距離でホールドされたときなどは、発生の早い技を出してつぶすことも考えよう。

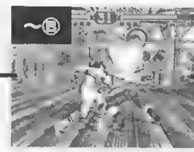
VS. タリム

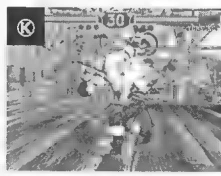
主要連技への対策

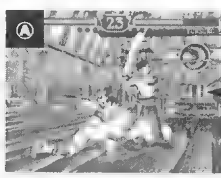
ⒷⒷからの派生技

近距離でのけん制＆反撃技としても使われるⒷⒷからの派生技。そこから派生する技の性質を理解して、主導権を握られないように注意しておこう。











どの派生技もⒷⒷがカウンターヒットでも連続ヒットしないが、中・下段の二択でガードを迷うプレイヤーも多い。しかし、この場面に関しては立ちガード投げ抜けが安定。実はこのⒷⒷⒶ、ヒット後であってもこちらが有利な状況。このため、残り体力が極端に少ない状況以外なら下段ガードは捨てて構わない。ちなみに、中段Ⓚガード後は自分がしゃがみ状態になっているので注意すること。技のモーションが見切れるようなら、タイミングを合わせてさばき投げ抜けを入れておくのも悪くない選択といえる。

ラファエル：⇨ⒷⒷキャンセル→ソウルチャージCは割り込み不能だが、その後脅威となる行動も無い。チャージ後は間合いが近いので、積極的に攻めに転じたいところだ。
カサンドラ：⇦⇦Ⓐはかなりリーチが長く、技のスキも小さい。たとえ空振りしてもカサンドラ側のリスクは小さいため、相当遠くの間合いから使用してくるだろう。

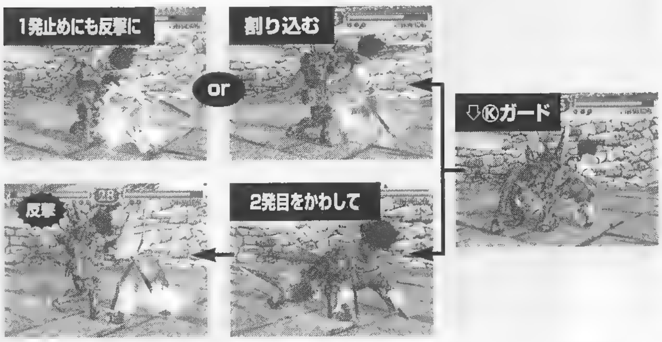
VS. ミツルギ

主要連係への対処

⇩ⓀⒷへの対処法

ミツルギを象徴する⇩ⓀⒷ。1発目のガードは読みに頼るとしても、その後の反撃は知識と技術が必要だ。1発止めと2発打ち切りに両対応しよう。

⇩Ⓚガード後、1発止めと⇩ⓀⒷの打ち切りに両対応する方法の一つは、1発目ガード後に出の早い技を出すこと。⇩ⓀⒷは発生16フレーム以内の技なら割り込むことができ、これが1発止めに届けば両対応できるわけだ。もう一つは、1発目ガード後時計回りに8WAYRUNして反撃する方法。タイミングや技次第では1発止めにも反撃しつつ、2発目を避けて反撃できるぞ。なお、⇩ⓀⒷは2発目をくらっても発生12フレームまでの技で反撃可能だ。

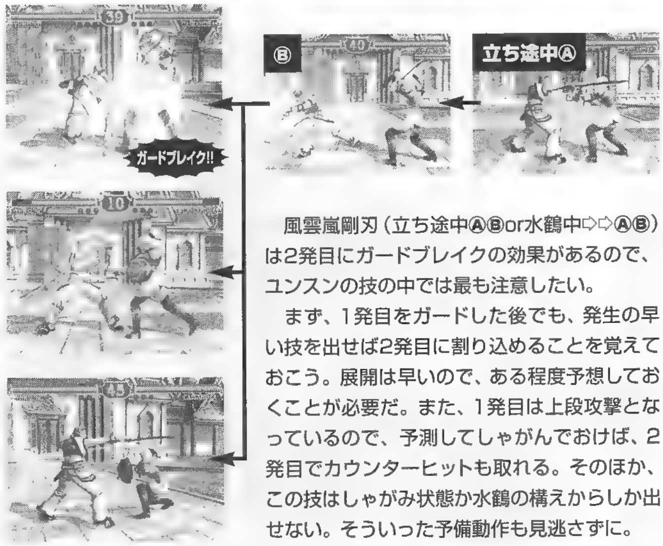


VS. ユンスン

主要連係への対処

立ち途中ⒶⒷへの対処

こちらの状態に構わず、ユンスンが出し切ってくる風雲嵐剛刃。出せる状況を作らせないか、しっかりとした対策を用意しておく必要があるぞ。



風雲嵐剛刃（立ち途中ⒶⒷor水鶴中⇨⇨ⒶⒷ）は2発目にガードブレイクの効果があるので、ユンスンの技の中では最も注意したい。

まず、1発目をガードした後でも、発生の早い技を出せば2発目に割り込めることを覚えておこう。展開は早いので、ある程度予想しておくことが必要だ。また、1発目は上段攻撃となっているので、予測してしゃがんでおけば、2発目でカウンターヒットも取れる。そのほか、この技はしゃがみ状態か水鶴の構えからしか出せない。そういった予備動作も見逃さずに。

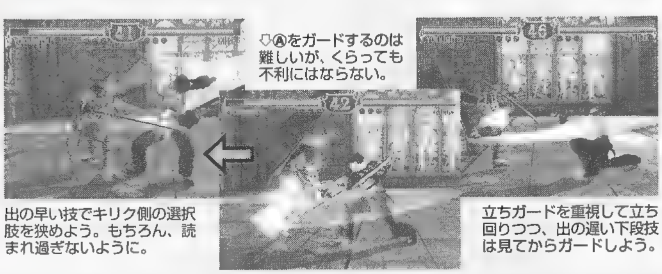
VS. キリク

基本方針

立ちガードを重視

全体的な性能はそれほど高くないキリクだが、スキが無い技が多いことも事実だ。キリクの技をガードした後の攻めを読まれないように注意したい。

キリク戦でまず覚えておきたいのが、立ちガード(＋投げ抜け)しておけば大きなダメージを受けにくいこと。ダウンを奪う下段の多くは出が遅いので、見てからガード。コマンド投げに対しては、Ⓐの投げ抜けを入力して大ダメージを防ごう。唯一厄介なのは⇩Ⓐだが、これはくらっても五分の状況。出の早いⒶや⇩Ⓐを持っているなら、その技を中心に反撃していけば読み合いを有利に展開できるぞ。⇩Ⓐの場合立ち途中Ⓚに負けるが、カウンターにならないので立ち途中ⓀⒷまで連続ヒットすることはない。また、中距離では⇩⇧⇦Ⓐに注意。⇩⇧⇦を見たら、とりあえずしゃがみガードで様子を見よう。ここからの中段技は出が早いので、タイミングで両方共ガードできる。



⇩Ⓐをガードするのは難しいが、くらっても不利にはならない。

出の早い技でキリク側の選択肢を狭めよう。もちろん、読まれ過ぎないように。

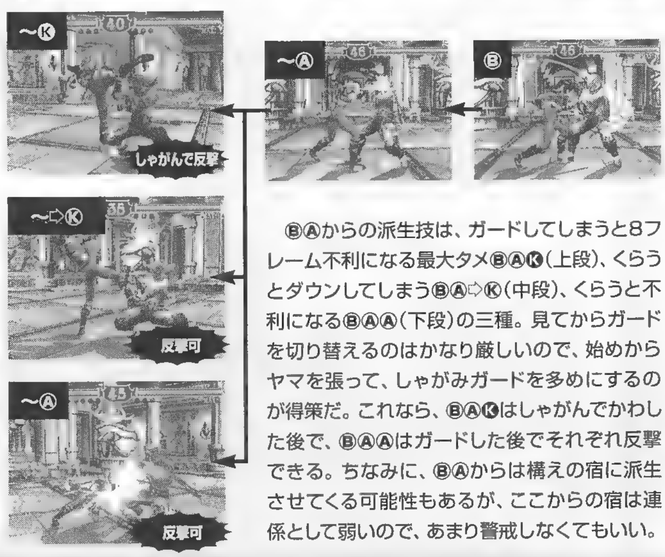
立ちガードを重視して立ち回りつつ、出の遅い下段技は見てからガードしよう。

VS. タキ

主要連係への対処

ⒷⒶからの派生技

タキのⒷⒶから派生する各種連係は、近距離戦で脅威となる。派生技の種類が多いため完全対応は難しいが、読みを絞って的確に反撃をたたき込もう。

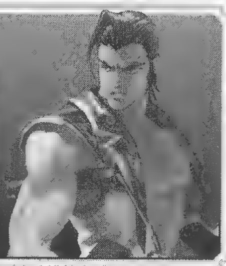


ⒷⒶからの派生技は、ガードしてしまうと8フレーム不利になる最大タメⒷⒶⓀ(上段)、くらうとダウンしてしまうⒷⒶ⇨Ⓚ(中段)、くらうと不利になるⒷⒶⒶ(下段)の三種。見てからガードを切り替えるのはかなり厳しいので、始めからヤマを張って、しゃがみガードを多めにするのが得策だ。これなら、ⒷⒶⓀはしゃがんでかわした後で、ⒷⒶⒶはガードした後でそれぞれ反撃できる。ちなみに、ⒷⒶからは構えの宿に派生させてくる可能性もあるが、ここからの宿は連係として弱いので、あまり警戒しなくてもいい。

SOUL CALIBUR II

ユンスン：ユンスンがしゃがみ状態の場合や水鶴の構えを取った場合は必ず風雲嵐剛刃を警戒しよう。水鶴からは魁歩(水鶴中⇨⇨)で一度前方ステップするので、多少見切りやすい。
タキ：ⒷⒶからの派生技をガードした場合、ⒷⒶ⇨Ⓚは(こちらが)19フレーム、ⒷⒶⒶは23フレーム有利。反撃技にはこれらの数値より発生が早く、かつ比較的リーチの長い技を選ぼう。

VS. マキシ

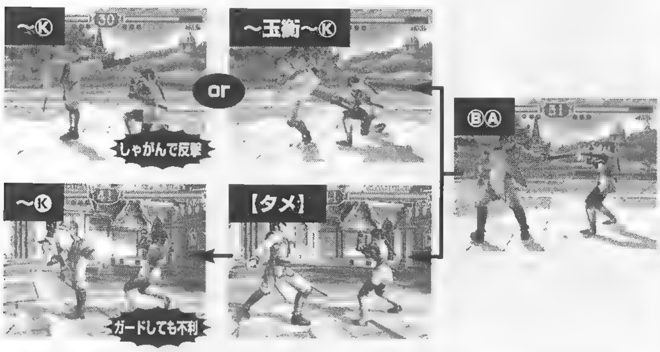


主要連係への対策

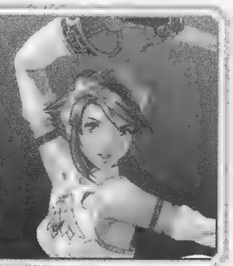
Ⓑ Ⓐからの派生技

構えの玉衡へとシフトするⒷⒶは、マキシ戦を攻略する上でキーとなる技だ。中段と下段の厳しい二択を凌ぐために、時間差でガードを切り替えよう。

マキシのⒷⒶをガードしてしまうと、その後はⒷⒶⓀ（中段）と玉衝～ⓀⓀ（下段→上段）の二択が待っている。この二択はⒷⒶⓀよりも玉衡～ⓀⓀの方が遅いため、一瞬立ちガードしてからしゃがみガードに切り替えて防ぐといい。もちろん、玉衡～ⓀⓀの2発目をしゃがんでかわしたら反撃を決めることも忘れずに。ちなみに、マキシ側はⒷⒶⓀの3発目をタメで出してくることもある。最大タメはガードしてしてもマキシ有利なので、手を出すのは危険だ。



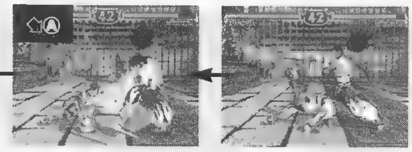
VS. シャンファ



主要連係への対策

⇧Ⓐからの連係

リーチの長い下段攻撃で、上段避け性能を併せ持つシャンファの⇧Ⓐ。ガード後の反撃は当然として、ヒットしてしまった後の対応も覚えておきたい。





中間距離で強さを発揮する⇧Ⓐは、ノーマルヒット後で3フレーム不利、カウンターヒットだと7フレーム不利な状態。とっさにヒット確認ができない状況では、無理をせずに立ちガード投げ抜けが基本となる。この際に入力しておく投げ抜けは、起き攻めをされやすいⒷ+Ⓖを多めに入れておくのがオススメ。ちなみに、ノーマルヒットを確認できた場合なら、強気に割り込みを狙ってみてもいい。ただし、しゃがみⒶを逆にカウンターでくらうと、再度6フレーム不利な状態になるので状況を考えて狙うこと。

VS. ナイトメア



基本方針

浮かせ技への対処

中距離戦で無駄にダメージを受けないことが、ナイトメア戦の必須事項。しっかりチャンスを待ち、的確に反撃することで勝利をモノにしよう。

リーチの長さが強さの象徴と見られがちなナイトメアだが、実際にダメージを与えるのは接近してから。中距離では下手に手を出さずに手堅く闘っていれば、大ダメージを受けることは無い。もちろん、⇧Ⓐなど出の遅い下段は確実にガードすることが必須だ。一方、ある程度近い距離戦では、まずアッパー系の技ガード後の反撃を覚えたい。⇧Ⓑや⬋or⬉Ⓑ、⇨⇨ⓀⒷはともに、ガード後14フレーム以内の技を出せばチーフホールド中Ⓚを止めることができ、かつ反撃になる。ただし、立ち途中Ⓑだけは例外で、13フレームの技でようやくチーフホールド中Ⓚと相打ちなので注意しよう。また、下段の⬆or⬇方向以外走り中Ⓐ+Ⓚをくらった後は、時計回り方向に横転受け身を取ること。



アッパー系の浮かせ技にはスキがある。ガードした後は……、

発生14フレーム以内の打撃技で確実に反撃していこう。ただし、距離には注意。

出の遅い下段は確実にガード。中距離で無駄に体力を失わないことが第一歩だ。

VS. アイヴィー

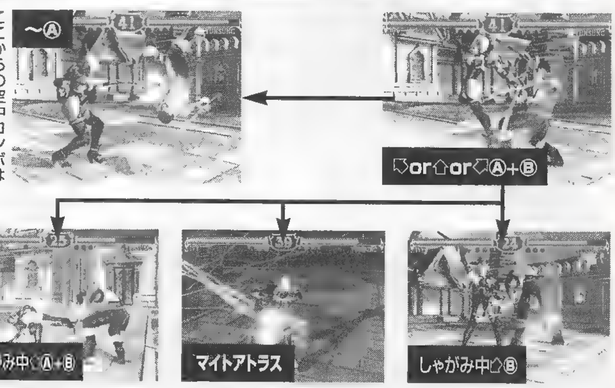


主要連係への対策

⇘or⇧or⇙Ⓐ+Ⓑからの連係

近距離でアイヴィーの主力となるライオットゴースト。この連係に対応しなければ、せっかく近付いても再び遠距離の立ち合いに戻されてしまうぞ。

ここからの空中コンボはダメージが少なめ。無視するのも一つの選択肢だ。



この技は、1発目をガードしたら一瞬だけしゃがみガードをする必要がある。そこで1発止めを確認したら、素早く反応して⇩Ⓐや⇩Ⓚなどの発生の早い技を出して次の連係を止めていこう。また、1発目をガードしたら、下段ガードを捨てて最速でダメージの大きい技を狙うのもアリ。その際は、ライオットゴーストの空中コンボにダメージ負けしない技を選ぼう。

マキシ：ⒷⒶⓀの最大タメはガードしても、マキシ側が10フレーム有利。⇨Ⓐ+Ⓑ、⇧Ⓑといったマキシの主力技には割り込めないので、8WAYRUNを多めに防御的な行動を選択しよう。
アイヴィー：ライオットゴーストへの対応は、まずは二段目をガードしての反撃と、一段止めを見越しての割り込みの二つに絞るといい。それだけでアイヴィー側はかなり攻めにくくなる。

SOUL CALIBUR II

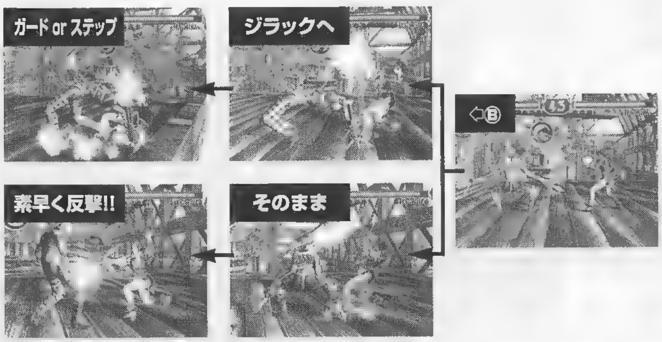
VS. ヴォルド

主要連係への対策

⇦Ⓑからの派生技

ジラックを使った連係が強力なピロリーブレイク(⇦Ⓑ)。ガードを揺さぶられる連係だけに、落ち着いたガード能力も必要とされる状況だ。

中段攻撃のピロリーブレイク(⇦Ⓑ)は、ヴォルド側がジラックに派生することで、攻撃が2段技へと変化する。さらに、頭側のジラックへと派生するため、ジラックからの移動攻撃(スティアラック)による下段攻撃も加わるので、ガードを揺さぶられてしまう。ここでの注意点としては、ピロリーブレイクガード後は、必ず相手の下段攻撃も意識しておくということ。ピロリーブレイク単体の場合は中段攻撃が一回だけなので、素早く反撃に転じよう。



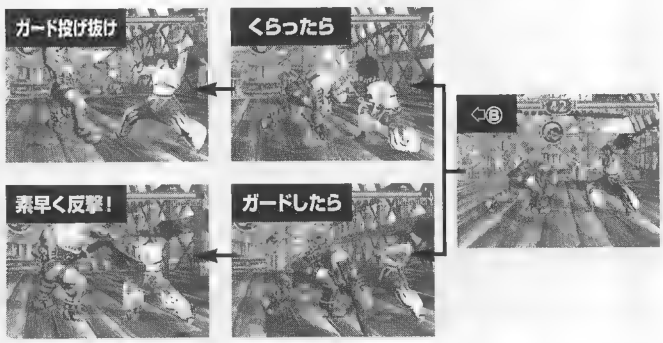
VS. アスタロス

主要連係への対策

⇦Ⓑからの連係

アスタロスの攻撃の起点ともいえる⇦Ⓑ。この後の選択肢は、強力なダメージ源に結び付くので、冷静に対処したい場面。落ち着いて対処しよう。

技の発生が早く、アスタロスの攻撃の起点ともなるヴィメル(⇦Ⓑ)。近距離での主力となるのはもちろんこと、防御面における割り込みとしても活用できる技だけあって、とても厄介な技だ。ヴィメルがヒットしてしまったら、再度ヴィメルによる攻撃と投げの二択を迫られる。ここでの対処法は、むやみに割り込もうとせずにガードに徹すること。もちろん、投げ抜けも併せて入力するように。逆に、ヴィメルガード後は素早く反撃を仕掛けよう。

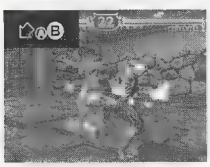


VS. セルバンテス

基本方針

防御面が課題

クセのある技が少ないため、闘いにくさはあまり感じないはず。ガードの精度とその後の状況判断など、基本ともいえるテクニックを高めていこう。





セルバンテス戦でまず注意したいのは、ガード不能の⇧ⒶⒷ。やや難しいが、上下の8WAYRUNでできるだけかわしていきたい。また、⇧ⒶⒷはガードしてしまうとこちらが大きく不利になる。⇧Ⓐを警戒してしゃがみガードしつつ、⇧ⒶⒷに変化したらガードインパクト、というのが理想の対処法だ。そして、もう一つ要注意なのが大ダメージにつながる振り向きⒶ+Ⓑ。セルバンテスがあお向け敵頭側、またはうつ伏せ敵足側のダウン状態になったときにも、この技を出される可能性がある。起き上がりを攻めるときは、これを認識しておこう。



この技への変化を見たら、反応してインパクトが理想。

ガード後はキャラによって確定反撃が難しい。読み合いで。

⇧Ⓐは、出が遅めの下段攻撃。確実に見てからガードしよう。

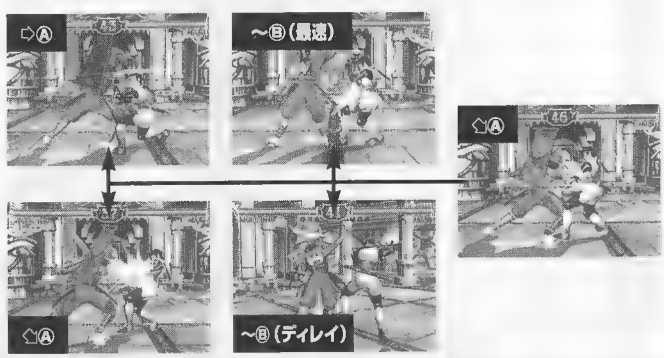
VS. ヨシミツ

主要連係への対策

⇧Ⓐからの派生連係

ここで挙げた⇧ⒶⒷは、ディレイがかかるのが最大のネック。各選択肢に対する対策を知るだけでなく、相手のクセを読むことも大切だ。

⇧Ⓐの派生技は⇧ⒶⒷのみだが、ディレイがかかるためヨシミツはここから多様な攻めを展開できる。最速のつなぎには完全に割り込めない。ディレイならば避けが正解となるが、その裏をかくのが上段の⇨Ⓐで、対応というより読みの要素が強い。避けを基本の対策とし柔軟に対応していきたい。なお、⇨Ⓚ⇩Ⓚの1発目ガード後は、インパクトかガードしか選択肢は無い。すぐにしゃがみ、下段が来ないようなら素早くリーチのある技を繰り出そう。



アスタロス：ヴィメルガード後は、素早く反撃したいのだが、相手のガードインパクトも警戒しておきたい。あえてワンテンポ遅らせて攻撃するのも有効手段だぞ。
ヴォルド：ピロリーブレイク後のスティアラックは、ステップでも回避が可能。しかし、回避に成功しても相手は遠くに離れてしまうので、反撃技が決められない。



ココが変わった!?

『Ver.D』の入力操作&システム変更点

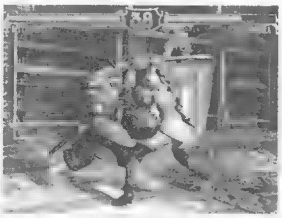
[illegible]

レスポンスアップと入力操作の向上

すでに巷のお店でも見かけるようになった、『Ver.D』。実際にプレイをしてみて、操作感覚などに違和感を覚えたプレイヤーも居るだろうが……それもそのはず。各キャラクターごとの細かな変更点を前号で取り上げたが、それ以外にシステム面についても調整&変更を受けたポイントがいくつか存在している。

その中で割と大きな調整を受けているのが、投げとソウルチャージに関するシステム部分。特に前者の投げシステムについては、対戦の重要テクニックでもある「ガード投げ抜け」入力をして、投げが暴発しにくくなったのはうれしい限り(詳しくはカコミ記事参照)。このほかでは、左右方向へのステップ動作が旧バージョンより出しやすくなったりと、全体的な入力操作の見直し&レスポンスアップに重点が置かれたシステム調整ともなっているようだ。

新規に追加されたシステムこそ見受けられないが、今までと少し違ったプレイ感覚が要求される部分がある『Ver.D』。キャラ別の変更点と合わせて、少しずつシステムに慣れて感覚をつかもう。



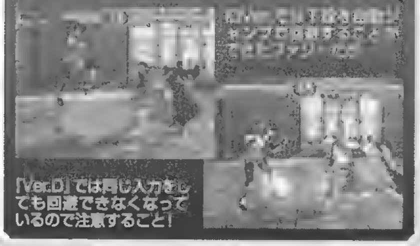
レスポンスアップに加えて、ジャスト避けのエフェクトも微妙に変更されている。



攻撃ガード後などにガード+投げ抜け入力をしても投げが暴発しなくなった。

ファジーガードの弱体化

[illegible]



「Ver.D」では同じ入力をしても回避できなくなっているので注意すること!

ソウルチャージ関連の変更点



[illegible]

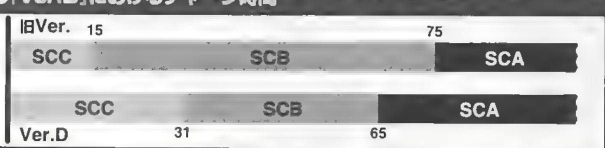
[illegible]で、色々と研究してみる余地はある。

ソウルチャージ自体の変更点としては、SCBのヒット効果にあったアタックカウンター(打撃を打撃でつぶした際のカウンター)効果が、ランカウンター(バックダッシュ方向以外)効果へと変更。また、ソウルチャージ入力から各レベルへのチャージ時間も見直されて、SCBへの移行が遅くなった半面、SCAまでの移行時間が早くなっている。



SCBのヒット効果が変更されて、崩れなどの状態変化を起こさないようになった。

●「Ver.D」におけるチャージ時間



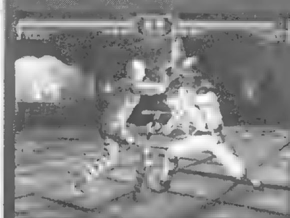
投げシステム関連の変更点



起き上がる際はガード入力よりも起き上がり攻撃が優先されているので要注意

[illegible]ては起き上がり攻撃の入力が優先されているため、「起き上がり→ガード→ガード投げ抜け」といった、従来の手順を踏まえたタイミングで入力していくこと。

これ以外としては、1Pと2Pで投げのダメージなどに差があった部分を同じ状態になるように修正。どちら側でプレイしていても有利不利が一切発生しなくなった。また、キャラ別に調整が入った投げ技は、下記を参考にしてもらいたい。



ヴォルドの背後~投げやタリムの追加入力も投げ抜けが可能なように変更された。

●「Ver.D」で変更された投げ技

キャラクター	コマンド	変更点
カサンドラ	[illegible]Ⓑ+Ⓖ	投げ抜け猶予9フレームに延長
ヴォルド	背向け中Ⓑ+Ⓖ	Ⓑ入力で投げ抜け可能に
タリム	通常投げ	つかみ発生17フレームに短縮
	[illegible]Ⓑ+Ⓖ	投げ抜け猶予7フレームに延長
	⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ+Ⓑ	Ⓑ入力で投げ抜け可能
ナイトメア	しゃがみ中⇧Ⓐ+Ⓖ or ⇧Ⓑ+Ⓖ	つかみ発生22フレームに延長

上記以外の修正点：上記した変更点に加えて、いくつかの怪奇現象を引き起こしていた部分にも修正が加えられた。具体的にはリングアウトと壁に関する部分で、リング際で落とした相手が戻ってくる(?)ことが無くなった。後者の壁については、投げ→壁やられで不具合のあった一部の挙動を修正。見た目に違和感が無いように調整された部分が多いようだ。

聖★キャリっ子学院 Act.6

ついに開幕！キャリ学コンクエスト!!

非常勤講師ちくわ 「今月から正式に「キャリ学コンクエスト」がスタートしますよ理事長！」
担当編集MJN 「うむ。詳しい内容はページ下のカコミ内を見てもらうとして……賞品とかどうする？」
ちくわ 「実はその辺、全く考えてなかったりするのテヘ♪ とかいったら怒られます？」
MJN 「……(無言のままソウルチャージ開始)」
ちくわ 「Noooo!? ハハハ……嫌ですね理事長、考えてますってェエエ!!(インパクトの構え)」
MJN 「アイデアが無い場合、各受賞者の家に経費自腹で何か用意して届けれィ」
ちくわ 「……ちょ、直配ッスか!? それって北海道や沖縄に在住の方に当たったら……(滝汗)」

アンケートより抜粋 キャリっ子日常集

『キャリII』でサバイバルモードをやっていたとき、小学生の男の子が突然話し掛けてきて大変でした。次々と変わるCPUキャラを見て、
「これ誰!?」
「あっ、知ってる！」
「コレなんて読むの!?」
……。気が散りそうになって思わず「ここに座って見てなさい！」といってしまったのですがその子は最後に、
「げ〜っ何!? 吉光使ってんの〜?」
と言って去っていきました。
……いいじゃないか、吉光使っても(悲)。
（神奈川県 XUELONGさん）
☆最初にいうべき感想を、ギリ最後まで遅らせるディレイっ子。末恐ろしいですな……。

アルカディア11月号の『キャリII』ポスター、カサンドラさんがノーパンに見えるんですが……誤植ですか？
（神奈川県 ブッカーE君）
☆（確認中）……厚手のタイツか何かということでどうか。

『ソウルキャリバーII』の主人公が分からんのです……こんとこ攻略記事のトップに全身像が載ってるラファエル殿であるのかしらん？ だとしたらうれしいわねぇ。
……ところで、髪の色変えたらキリクとキャラかぶりそうねぇ？ 見た目……。
（埼玉県 PEACEMAKER君）
☆フフ、また一人知り過ぎた輩が……マネーピット送りな。

アイヴィーのお尻見たさに毎日ゲーセンに行くのは、僕だけなんだろうか。
絶対そうじゃないと思う。
（福島県 大黒天君）
☆強く、激しく同意とす。

今月のマネーピット送り



↑（愛媛県 立花永樹さん）
☆おいおい、泣く子も黙る船長がドえらいことになってやがるぞ!? 今後このような危険物は、すべてベルチー様の下に陳列する方針で。



←（三重県 猿馬君）
☆とくと見よ、型にとらわれぬ戦の剣！ 先手必勝のその剛剣、あなたは見切れるか!?


➡（青森県 ふちこま君）
☆実は21歳なのだと、先日知りました(汗) 道理であんなに芯が強い女性なワケですねぇ……。



➡（富山県 夜坏揺音さん）
☆実はエイミ嬢もキャリっ子だったのさァァ!! などとごまかしつつも、ここに密かに野望立志！

SOULCALIBUR II

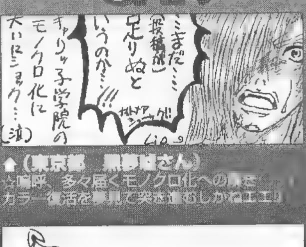
キャリ学CONQUEST 開幕宣言&詳細発表!!

●今後「キャリ学」に届いた作品には、込められた魂度に基づきポイントが付加されます！
●このポイントは、ネタとして使われているキャラへの「応援ポイント」として各キャラに加算、さらに投稿者様ごとにも「投稿ポイント」として加算・集計していきます。（キャラ不使用の場合は投稿ポイントのみ）
●最終結果発表の際に、最も「応援ポイント」が多かったキャラの陣営がコンクエストの覇者に!! そのキャラに最もポイントを与えた投稿者様は、リーダーに認定！
●「投稿ポイント」を最も多く獲得した投稿者様は、殿堂入り投稿者として大賞贈ッ!!

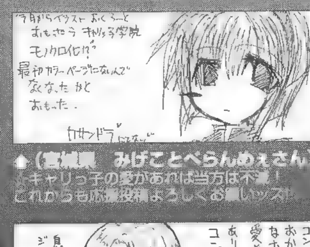
MJN 「つまり……キャラ人気投票と投稿王座争奪戦を同時にやろうというワケか」
ちくわ 「イエス！ ちなみにポイントは既に、当ページ開設以来集計してますよ」
MJN 「……いつの間に……(汗)」
ちくわ 「でも今のところは行き先不明!! 栄冠は誰の頭上に輝くのか……!?」
MJN 「キャラへの愛、『キャリII』への愛を熱烈投稿してくれたまえー！」

キャリっ子学級SHR

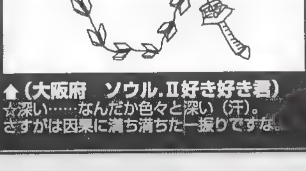
[illegible]

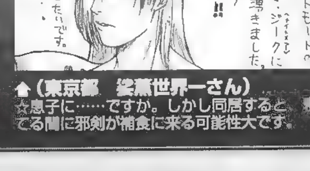


↑（東京都 [illegible]さん）
☆嗚呼、多々届くモノクロ化への[illegible]



↑（宮城県 みげことべらんめぇさん）
☆キャリっ子の愛があれば当方は不滅！ これからも応援投稿よろしくお願いッス!


↑（大阪府 ソウル.II好き好き君）
☆深い……なんだか色々と深い（汗）。さすがは因果に満ち満ちた一振りですな。



↑（東京都 從薫世界一さん）
☆息子に……ですか。しかし同居すると、寝てる間に邪剣が補食に来る可能性大です。


「キャリ学コンクエスト」において、そのポイント計算の要となる作品の「魂度」……これには技量やネタの面白さも吟味されますが、一番重要なのは「『キャリII』への愛」!! 実際「キャリII」を遊んでこそ浮かぶアイデアを込めた作品がベストなのです。もちろんキャラへの愛情がそれを超えて輝く作品も大承認ですがネ！ 王座目指して投稿夜露死駆ゥゥ!!

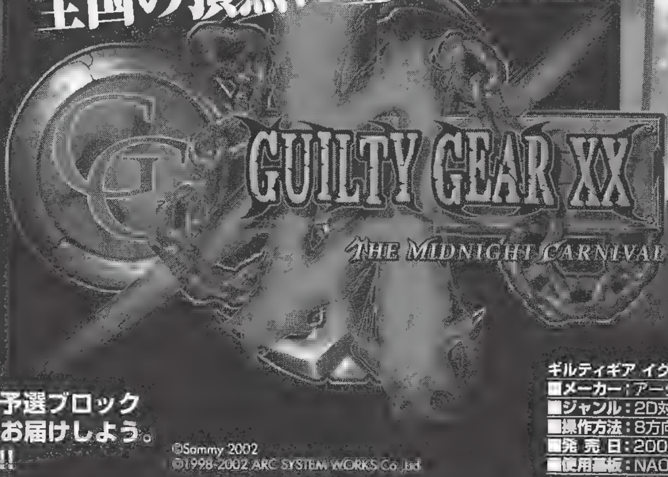
長き闘いもついに閉幕!!
全国の頂点に立ったのは？

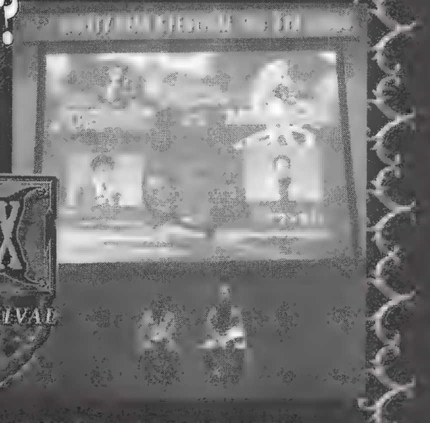
Impression

[illegible]目も見張るプレイの連発だったと思います。今回の予選は惜しくも悔しい思いをした人、決勝大会で涙を飲んだ人、など様々な思いがありましたが、次があります!! 「[illegible]」に向けて頑張りましょう。(パチ)

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
【 】	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル





今月は全国決勝大会を徹底特集!!　予選ブロックから決勝トーナメントまで余す所無くお届けしよう。そして、愛の処方箋は感動の最終回だ!!

ギルティギア イグゼクス　ザ・ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

決勝は意外な結果!?

全国決勝大会ついに開催!!

ここでは当日の概要からブロック予選から見るキャラ情勢、ブロック予選通過者のベスト16までの軌跡などを検証。現状はどんな感じ？

Text パチ

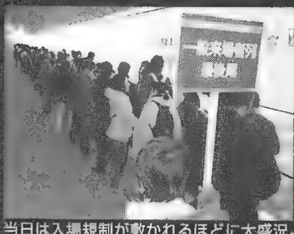
全国決勝大会の流れ

去る11月3日、『第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル』において、ギルティギア イグゼクス 全国決勝大会〜サミーズカップ〜が開催された。予選参加人数延べ4479人の中から全国各地の予選を勝ち抜いた128名のプレイヤーが品川インターシティホールに集まり、試合前から緊張感の漂う雰囲気に。

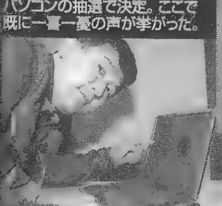
オープニングでは今回の予選通過者第一号であり、前回のシングル全国大会で聖人の称号を得たJ・T氏の選手宣誓があり、これが決勝大会開幕の合図に。また、ここで決勝大会の勝者は新たなる称号の『GGXX 聖人』の名を与えられることも明かされた。

予選は8人1ブロックで組まれ、A〜Pまで16ブロックの中から一人ずつ代表を選ぶトーナメントが組まれた。

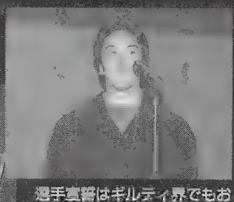
予選ブロックのキャラ分布を見ていくと、やはり人数の多い梅喧、エディ、ファウストの3キャラの内、必ず各ブロックに1キャラ組み込まれていた。しかし、Nブロックだけは3キャラとも居ない意外なブロックになっていたぞ。



当日は入場規制が敷かれるほどに大盛況。それだけ注目されていることが分かる。



予選ブロックは16あり、場所はパソコンの抽選で決定。ここで既に一喜一憂の声が挙がった。

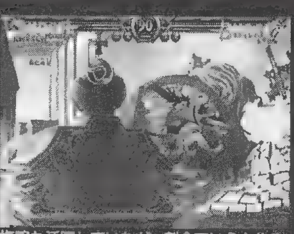


選手宣誓はギルティ界でもおなじみのJ・T氏。これが激戦の幕開けの合図となった。

予選ブロックから見るキャラ傾向

全体的に見ていくと、エディ、ファウストの2キャラの活躍が目立つ。これらのキャラが勝ち上がり、二〜三回戦でつぶし合いをするといった状況が多く見られた。2キャラとも攻撃力が高く、一度流れに乗ると手が付けられないといった感があるので、直接のつぶし合いでの差は特に無かった様子。

次点で活躍していたのはブリジット、ディズィー、ザッパの3キャラ。ブリジットはヨーヨー設置による上空からの攻めと俺とキルマシーンによるラッシュが強力。ディズィーはよく話し相手になってくれますと木の実をとる時に使ってたんですを絡めつつ、投げと打撃の二択を仕掛けていた。しかし、リーチの長いファウストに弱く、大会で倒された人も多かったようだ。ザッパは生粋のプレイヤーがそろい、得意な憑依が憑くまでの精神力に驚かされた。



梅喧も活躍していたが、割合でいうとやや少なめ。対策を立てられていたのか!?



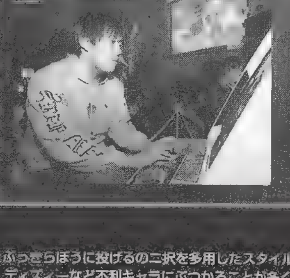
注目はザッパ。犬や幽霊が憑依するまでガマンするプレイヤーの精神力に感服する。

アルカデライター参戦記

アルカディアからは、ライターの[illegible]つぁん（大会は[illegible]（バイケン）で出場）、ラオウ、OYZが参戦。練習の成果を見せようと意気込んで全国大会に挑戦してみました。しかし、フタを開ければOYZ以外は一回戦負け!! 頼みのOYZも三回戦でto-ru氏に敗退。全国の壁は厚かった――。



大会前に記念撮影。ここで気合を入れたものの、皆の顔に悲しみが[illegible]のもそう遠くはなかった（笑）。





XX事典

その他のキャラはどんな感じ？：その他の注目キャラはソル。ガンフレイムフォースロマキャンからの打撃とぶっきらぼうに投げるの二択を多用したスタイルが強力な半面、ハイリスクハイリターンな行動が多く、1発勝負の大会では勝ち上がるのは難しかったか!?　ポチョムキンはアクセル、ディズィーなど不利キャラにぶつかることが多く、運に恵まれなかった。



※トーナメントにあるA～Iのアルファベットが付いている試合は、ベストバウトとして次ページに解説記事があります。

リングネーム	1回戦相手	2回戦相手	3回戦相手
乱レボ（エディ）	B4（梅喧）	仮面天使（チップ）	カズキ（ファウスト）
バブ（ブリジット）	トウマ（ミリア）	肉Q（エディ）	J.T（エディ）
kaqn（梅喧）	ミッチー（メイ）	デリリウム（アクセル）	ナギマイ（梅喧）
to-ru（梅喧）	BBA（テスタメント）	Ofc（ミリア）	OYZ（エディ）
HVR（ファウスト）	J.Y（ジョニー）	POTETO（ザッパ）	モトヤマ（ディズィー）
ブラウンさん（ミリア）	不戦勝	ダンパ（ファウスト）	舛谷（ヴェノム）
DIEちゃん（ブリジット）	阿修羅（エディ）	M紳士（エディ）	鰤メモ（ブリジット）
やまざき（イノ）	zakku（アクセル）	からく（梅喧）	エディ（ザッパ）
ヨウ（エディ）	ビビケン（梅喧）	みお（ブリジット）	H.H（ディズィー）
N川（ファウスト）	喘猫たるとIジョニー）	さとQ（ディズィー）	MIYism（梅喧）
火九（アクセル）	ロール（梅喧）	やまにん（ポチョムキン）	スタン（ポチョムキン）
X-MEN連続技研究委員会会長（ジョニー）	BAT（テスタメント）	健二（梅喧）	森口（ザッパ）
ねぎ（テスタメント）	酢（ジョニー）	BEL（ミリア）	MGA@F.D.B（ポチョムキン）
ネモ（ファウスト）	SLAN（ジョニー）	ちっくさ（チップ）	MREI（ディズィー）
鷲見（ソル）	肉球（チップ）	万里（ファウスト）	DESIRE（エディ）
ルパン（エディ）	マルケン（梅喧）	やぶ（梅喧）	バベルフィッシュ（テスタメント）

ブロック予選通過者はどんな感じ？

勝ち上がったキャラ数で順に見ていくと、まずエディは乱レボ、ヨウ、ルパン氏の3人。三者とも常時エディ連係と起き攻めを高いレベルでこなしていたのが特徴。

ファウストはHVR、N川、ネモ氏の3名。パターンに違いはあれども、遠距離立ちSを軸とした固めとドリキャンからの攻めが鋭く強烈だった。

梅喧はkaqn、to-ru氏の2名。両者とも畳替しと各種ガードキャンセル技を駆使した防御がうまい、手堅いスタイルだ。

ブリジットはバブ、DIEちゃん氏の2名、タイプは違えど、ともにYOYO設置からの攻めを駆使していた。

ミリアのブラウンさん氏は、機動力を駆使した手堅い動きが特徴。常に有利な状況を作りつつ立ち回り、起き攻めを仕掛けていた。

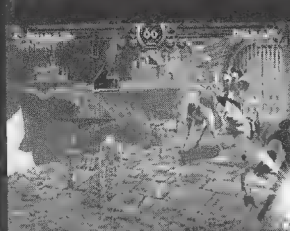
イノのやまざき氏は空中投げの精度が高く、中下段の揺さぶりが非常に激しかった。

アクセルの火九氏は、けん制と攻めのバランスの良さが印象に残る。ポチョムキンに2回当たる運も素晴らしい。

ジョニー使いのX-MEN連続技研究委員会会長は、バッカスサイを起き上がりに重ねるパターンが豊富。

テスタメントのねぎ氏は強気に攻め、エグゼビーストやフォースロマキャンを駆使し連続で二択を仕掛けていた。

ソルの鷲見氏は打撃と投げの二択を全面に押し出し、画面端に追い込んでのジャンプD連続技を決めていた。


各プレイヤーとも攻めの得意パターンを持っていたのが特徴。本作らしいといえる。

強いプレイヤーの定義？：予選を通過したプレイヤーのほとんどにいえることだが、どのキャラも強烈な起き攻めを仕掛けているのが特徴。前作に比べれば起き攻めを仕掛けにくく連入パターンも減少しがちな本作においても、勝利に結びつくファクターはやはり起き攻め。それをしっかりと研究し、強力なものに仕上げた努力はまさにお見事といえる。

予選、ブロックAベストバウト

BEL（弟）（ポチョムキン） Hブロック VS. 2回戦 エディ（ザッパ）

決め手は幽霊憑依!! パワー差を恐れぬガチンコ接近戦



ポチョムキンバスターからの起き攻めが強烈だった。

ポチョムキン相手に強気の接近戦。これが功を奏した。

この構図は、圧倒的なリーチと攻撃力を誇るポチョムキンにザッパがどう近付いていくかがポイント。

一本目は幽霊憑依を憑けたザッパがジャンプHSでの固めを駆使し、終始ペースを握って一本先取。

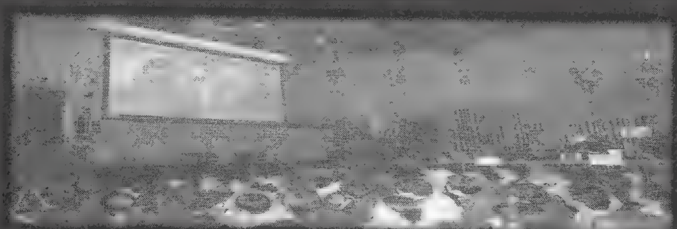
二本目はポチョムキンがリーチを活かし、近付けさせない立ち回りを展開。最後はポチョムキンバスターからの起き攻め二回で決めた。

三本目も幽霊憑依を手にしたザッパ。遠距離立ちSとジャンプHSからの連続技でダメージを与え、最後は強気のダッシュ投げで勝利。

全国決勝大会 独断 ベストバウト解説

全国決勝大会で見られたベストバウトを編集部が独断でピックアップして解説。これを読んで試合の緊迫感を想像してみるといいかも。





Ⓐ kaqn（梅喧） ブロックA VS. 第2試合 to-ru（梅喧）

空中投げの上手さが勝負の分かれ目に！

ベスト16の第二試合は梅喧同士の対戦。両者ともにガードキャンセルを警戒し、終始遠距離でのけん制合戦が繰り広げられたが、その中でも光ったのがｋａｑｎ氏の空中投げ。前ジャンプを見逃さず、すべて迎撃していた。それ以外はほぼ互角に進められた闘いだったが、ｔｏ-ｒｕ氏は二回サイクバーストを読み外したのが痛かった。

kaqn氏は➡＋Pや妖刺陣で落とされにくいほど低い空中ダッシュSも多用していた。



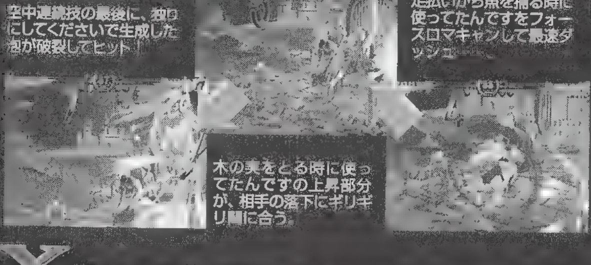
Ⓑ DIEちゃん（ブリジット） ブロックA VS. 第4試合 やまざき（イノ）

黄色バーストがお互いに炸裂！ 勝負の行方は……

序盤からお互いの黄色バーストがヒット。ゲージがたまった状態で先に仕掛けたのは、DIEちゃん氏のブリジット。俺とキルマシーン二連発で体力を一気に奪い、一本目を先取。二本目は起き攻めの二択が決まり、やまざき氏が取り返した。最終ラウンドは、無敵時間の長い低空スターシップで、限界フォルテッシモをつぶし、DIEちゃん氏が勝利を収めた。

最終ラウンド、低空スターシップで限界フォルテッシモをつぶし、流れが一気に変わった。





空中連続技の最後に、独りにしてくださいで生成した泡が破裂してヒット！

足払いから魚を捕る時に使ってたんですをフォースロマキャンして最速ダッシュ

木の実をとる時に使ってたんですの上昇部分が、相手の落下にギリギリ間に合う。

ティズィーの 画面端限定連続技

画面端限定でダッシュ立ちK→立ちHS→足払い→魚を捕る時に使ってたんです→フォースロマキャン→（ダッシュ）木の実をとる時に使ってたんです→ジャンプK→P独りにしてください×n→空中ガトリングという連続技が発見された。×n部分は相手キャラによって異なり、最大3回まで決まることを編集部で確認済み。また、フォースロマキャン前のガトリングは、足払いからの方が高さも安定するようだ。

『GGXX』最新 テクニック集

全国大会でも見られた、新たなテクニック紹介。実践的なものから難度の高いものまで色々あるぞ。

X事典

ティズィー補足：上記の連続技は、軽過ぎる相手や逆に重過ぎる相手には成立しない。また、P独りにしないでくださいの部分は、Kでも可能だ。情報提供はT.S氏でした。ありがとう。

ブロックBベストバウト

強キャラ同士の究極対戦！ 勝者は……

ヨウ（エディ）
ブロックB VS. 第1試合
N川（ファウスト）

エディのしゃがみS→インヴァイトヘルで、ファウスト得意の遠距離立ちS→「何が出るかな？」が使いにくい中間距離戦。ここでヨウ氏のエディが要所で使ったダッシュからの→＋Pが、N川氏のファウストのレレレの突きや遠距離立ちS、ジャンプ中↓＋Kをつぶし、僅差で勝利を収めた。やはり最強はエディなのか？


試合中、エディの→＋Pがファウストのジャンプ中↓＋Kによくヒットしていた。

決め手は昇り燕旋牙ロマキャンからの連続技

火九（アクセル）
ブロックB VS. 第2試合
X-MEN連続技研究委員会会長（ジョニー）

一本目、X-MEN連続技研究委員会会長（以下MEN会長）氏のジョニーは、火九氏のアクセルを画面端に追い込み、昇り燕旋牙ロマキャンからの連続技で先取。二本目は遠距離戦で、火九氏がジョニーに接近を許さず取り返す。三本目は一進一退。MEN会長氏が一本目同様、アクセルを画面端追い込み、流れをつかんで勝利した。


ガードされたが、昇り燕旋牙の対の選択肢にLV2ミストファイナー・下段も使っていた。



起き攻め対遠距離立ちS固め 怒涛のラッシュ合戦

ねぎ（テスタメント）
ブロックB VS. 第3試合
ネモ（ファウスト）

お互いにラッシュが強力で、一度ペースを握った方が勝つ組み合わせ。序盤からねぎ氏が一本先取し、二本目もペースを握り、残り体力2割まで追い詰めていく。しかし、ここからネモ氏の逆襲が始まった。レレレの突きから連続技をたたき込んだ後、遠距離立ちSからのラッシュで二本目を取り、その勢いで三本目も連取した。

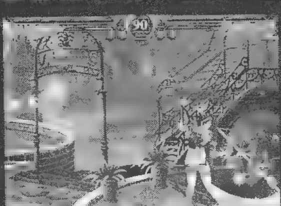

ネモ氏はドリキャンKでのガード崩しを多用。しかし、ねぎ氏が空中投げで反撃なんて場面も。

安定行動の起き上がりのバックステップを封殺！

鷲見（ソル）
ブロックB VS. 第4試合
ルパン（エディ）

分身を召還させる暇を与えずに攻め立てたいソル。起き攻め連携に持ち込みたいエディ。先手を取ったのは、ラウンド開始から攻勢に出た鷲見氏のソルだ。端に追い込み、ダッシュしゃがみP→しゃがみKからのぶっきらぼうに投げるを決めて勝利。二本目はバックステップを狙いすました？　立ちKからジャンプD絡みの連続技を決め、勝利した。

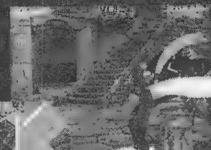

ルパン氏が多用していたバックステップに立ちKの持続がヒット！　ここからジャンプDに。


ガードされたときもその後はかなり有利な状況なので、再び選択を迫れるぞ。

ミリア 新HSタンデムトップ起き攻め

画面端でダウンを奪った際、通常よりタイミングを遅らせてHSタンデムトップ（フォースロマキャンを掛ける）を出そう。そうすると、通常時よりタンデムトップが当たるタイミングが遅れるため、バッドムーンがヒットした後に、普段は決まらない→＋HS→Sタンデムトップを組み込めるため、リターンが大幅に上昇するのだ。

さらに、シャドウギャラリー→シャドウギャラリーフォースロマキャンを使えば、起き攻めができるぞ。




ダムドファング→立ちP（ジャンプキャンセルして）→ドリスペ発動が連続ヒットする。

エディ ダムドファングからの追撃

画面端でダムドファングを決めた後はすぐに起き攻めをしないで、次の連続技を狙おう。まず、分身が居る状態でダムドファングを決め、すぐにドリルスペシャル（以下・ドリスペ）を設置。立ちPで追撃をすると

エディ補足： 上記の連続技を決めた後は、ダッシュ立ちKと中段攻撃がほぼ起き上がりに重なる。ここから連続技を決めれば、相手をほぼK.O.できる強力な連係の完成だ。
ミリア補足： 上記の起き攻めは、タンデムトップが起き上がりに重ならないことに注意。ジャンプ防止には下段攻撃を重ねよう。

準決勝～決勝

H バッカスサイと空中投げで一方的な展開に！

X-MEN連続技研究委員会会長（ジョニー）
ブロックB VS. 準決勝
鷲見（ソル）

一般的にダイヤグラムではジョニー有利といわれている組み合わせだが、まさにその通りの展開になった一戦。MEN会長氏の徹底した空中投げ狙いとバッカスサイを組み合わせた起き攻めは芸術的だった。この試合ではサイクバーストへの読みも鋭く、鷲見氏は二本ともほとんど何もできなかった。まさに完勝といえるだろう。


MEN会長は相手のダウン復帰を空中投げで狙いにくく場面が非常に目立った。

G ミリアとの機動力の差を思い知らされる一戦

kaqn（梅喧）
ブロックA VS. 準決勝
ブラウンさん（ミリア）

一本目、ミリアは逃げ回って梅喧にペースをつかませず、一回の起き攻めから大量のリードを奪って勝利。二本目も同じような展開だったが、起き攻めを連ね三途渡しで切り返し、梅喧の逆転勝ち。三本目は、梅喧のしゃがみSに➡＋Kを合わせてダウンを奪い、そのまま起き攻めで決めた。ブラウンさん氏が決勝に進出した。


リバーサル通常投げを読んで、アイアンセイバーフォースロマキャン。局面での読みが冴える。



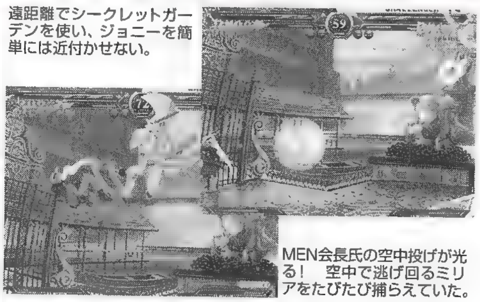




I スピードvs.パワー 全国4799名の頂点はどちらに？

ブラウンさん（ミリア）
全国大会 VS. 決勝戦
X-MEN連続技研究委員会会長（ジョニー）

関西勢対（元）関西勢の組み合わせになった決勝戦。まずは開始直後、ジョニーが空中投げでペースをつかんでいったが、空中戦でミリアがダウンを奪うと、ブラウンさん氏が一気に流れを引き寄せ勝利。二本目は、ジョニーがミリアの連係をことごとく通常投げで切り返し、的確にダメージを与えていく。終始MEN会長氏のペースのままジョニーが一本取り返す。三本目はブラウンさん氏の一方的な展開。MEN会長氏も必死に逃げ回るミリアを捕まえようとするが、うまくサイレントフォースでほんろうし、見事全国優勝を勝ち取った。


遠距離でシークレットガーデンを使い、ジョニーを簡単には近付かせない。

MEN会長氏の空中投げが光る！　空中で逃げ回るミリアをたびたび捕らえていた。

第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル

準優勝



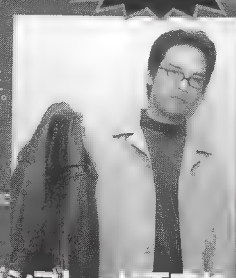
X-MEN 連続技 研究委員会会長
使用キャラ：ジョニー
大会コメント：大会はちょっと暴れ過ぎました。立川にlocky様というオレより超強いジョニーが居ます。オレのカリスマです！
ホームグラウンド：モア、タイトーイン甲子園
得意技：MEN式霧ハメ



最後の最後まで魅せてくれた二人 次なる活躍も期待しよう！

優勝

ブラウンさん
使用キャラ：ミリア
大会コメント：ハイレベルな大会で勝ててびっくりしています。適当にカツブシブレード（ハイジャンプP）を多めにばらまいたのが勝因ですね。
ホームグラウンド
アミューズメントスペース○○○
得意技：
カツブシブレード



決め手はカツブシブレードですね

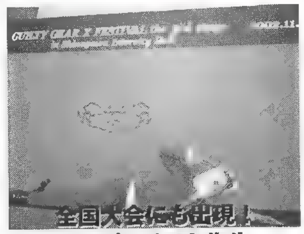
※ ちなみにこのDVDは次号アルカディアでプレゼント予定だぞ！

X事典
大会を大いに盛り上げてくれたこの二人。どちらも地元は関西だが、X-MEN連続技研究委員会会長は現在関東在住だ。気の早い二人は「次回作ではポチョムキンに胸からビーム出せるようにしてください！」とゼネラルプロデューサーの石渡氏に熱望していたぞ。実現されたら使うしかない！

Dr.ファチスト Presents

ついに感動の最終回!!

愛のGGXX処方箋



全国大会にも出現！
Dr.ファチスト先生

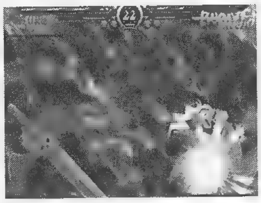
なぜか8カ月もの間に渡って続いたこのコーナーもついに最終回を迎えました。今月は知られていそうで知らない人も居るテクニックを特集しますよっ！

救いの旅も終点が見え……



ヴァチ：先生、たまに飛び道具をガードできないときがあるんですけど……？
ファチ：ふむふむ……今月のテーマは『GGX』プレイヤーには当たり前、『GGXX』デビューの人にはあまり知られていないテクニックをお送りしましょう!!
ヴァチ：…まじめだ……オチが無い……

悩 飛び道具がガードができないときが……



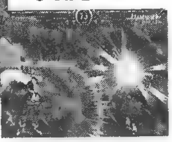
相手に飛び道具を出されてから覚醒必殺技を出されると、暗転中に飛び道具がガードができないことがあります。すると、飛び道具→覚醒必殺技が連続ヒットすることもあり、かなりの大ダメージを受けてしまいます。また、ガードできることもあるので、自分では対処できているのか判断しかねる場合が多いです。

救 暗転中でも時間は動いています

この現象は、覚醒必殺技の演出中で起こる時間停止が飛び道具には影響しないことを利用しています。また、相手がガードを入力しても、時間停止中の入力は無効化されるため、飛び道具→覚醒必殺技と出すことでガード不能連係になります。



まずは飛び道具を出しておき……、



覚醒必殺技を出す。これだけで完成です。

暗転時ガード不能を利用した実用例

メイ	拍手で迎えてください→グレート山田アタックor超絶悶絶きりもみ大旋風
エディ	低空イグゼキューター→エディ各種分身攻撃（ドリルスペシャル以外）
ディズィー	木の実をとる時に使ってたんです→インペリアルレイ

悩 デッドアングルが減らないんですが……



デッドアングルはガード状態から完全無敵の攻撃を出せる技。しかも、微量ながらダメージを与えられるといった素晴らしいメリットがあります。ということは、K.O.寸前の相手にデッドアングルをヒットさせれば簡単に倒せると思いがちです。しかし、その状況下でいざ実際に当ててみると何故か相手を倒せません。

救 デッドアングルではトドメは刺せません

デッドアングルのダメージが相手の残り体力より多い場合はトドメを刺せず、ヒットさせても残り体力は0になるだけです。残り体力の少ない相手をK.O.するならデッドアングルやバースト後の追撃でK.O.を狙いましょう。

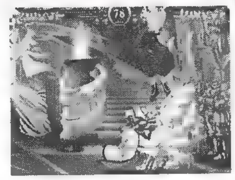


残り体力が0。ここでデッドアングル……、



でもK.O.できません。気を付けたいですね。

悩 通常投げが失敗するとスキだらけですが……

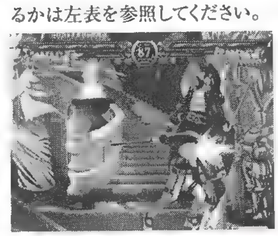


通常投げを入力する時、失敗すると立ちHSや➡＋HSが出てしまうため、しゃがみPなどの割り込みやジャンプで避けられがちです。よく起こりがちなのが、相手の起き上がりや、小技から打撃と投げの二択を仕掛けた場合、投げ不能時間に投げを入力してしまい通常技が暴発することです。気を付けたいですね。

救 ボタン同時押しの複合入力をしましょう

キャラ名	押すボタン
スレイヤー	S+HS
イノ	無し
ザッパ	K+HS
ブリジット	不可能
ソル	PorK+HS
カイ	P+HS
メイ	P+HS
ミリア	K+HS
エディ	無し
ポチョムキン	S+HS
チップ	P+HS
ファウスト	K+HS
梅喧	P+HS
紗夢	無し
ジョニー	P+HS
アクセル	S+HS
闇慈	無し
ヴェノム	S+HS
テスタメント	P+HS
ディズィー	K+HS

『GGXX』では基本的にボタンを同時押ししたときの優先順位がD＞P＞K＞S＞HSとなっています。しかし、➡＋P＋HSといった同時押しを使って投げ入力をすると、投げが決まる状態なら投げが、そうでない場合は➡＋Pが出ます。どの同時押しがキャラに適しているかは左表を参照してください。



今月旅立ってしまった人？

ファチ：全国大会を見てきましたが、皆さんレベルが高かったですね。救済すべき人も居ないようですし私の役目もこれで終わりのようですね……。
ヴァチ：つまり、リストラってことですよね!?
ファチ：救済を必要とする人がいれば、また現れることもあるでしょう。それでは皆さん!!　いつかまた出会うことを祈りつつ、さよ～なら～。



フォーエバーDr.ファチスト

飛び道具→覚醒必殺技のガード不能連係補足：この連係は、覚醒必殺技の演出前（画面が暗くなる前）にガードを入力しておけば、飛び道具が来てもガードしてくれます。
投げの複合入力補足：通常投げのレバー入力を後ろにして同時押しすると、フォルトレスが出てしまいます。後ろ入力をする場合はレバー後ろ＋HS→ずらし押しSと入力しましょう。

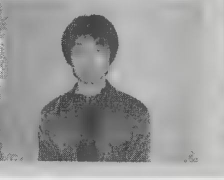
11月2日～4日は『GGXX』イベントづくし!

11月1日辺りから東京には全国のギルっ子が集結!! 全国も近いため、ゲーセンでも多くの大会が開かれた。そんな中で、全国大会の前哨戦ともいえる三和電子杯決勝(大久保アルファステーション)&全国大会前夜祭(新宿西口スポーツランド)と後夜祭(新宿中央口スポーツランド)をピックアップ。参加人数も多く、大盛況だったぞ。

●GGR主催 三和電子杯決勝

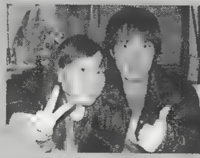


優勝はミリアで出場のkaqn氏。梅喧の温存か?それとも余裕の表れか!?

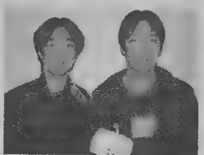


準優勝はイノ使いのKYO氏。坑鬱音階の操作が絶妙で、立ち回りがうまかった。

●第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル 前夜祭&後夜祭




前夜祭は2on2。『ミリアキラン』(写真左)が優勝し、kaqn氏はこの日二連覇!! 2位の『ゆでたまご』(写真右)は隠れた実力者だ。




後夜祭は3on3、関東、関西の混合チームが目立った。優勝は『一回戦ボーイズ』(写真左)、2位は『聖人とりたかったチーム』(写真右)。

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

-No.06-

ARF

ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS

11月2日から4日の『GGXX』関連イベントをレポート! 定番のダイヤグラムはGGR加盟店の2店舗を紹介。

Text パチ&ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

全国各地のゲームセンターのダイヤグラムを紹介する本コーナー。今月はGGR加盟している茨城のアイアイ駅南店、新潟のゲームセンターGLADの2店。アイアイは来年、某有名プレイヤーの組み手を企画しており、GLADは定期的な大会(レディース含む)に力を入れている。要チェックだ!

ゲームセンターGLAD

新潟県長岡市城内町1-2-6

	ED	JO	AN	MI	IN	PO	BA	ZA	DI	KY	AX	VE	TE	MY	BR	FA	SL	JA	CH	SO	
ED	—	5	5	5	7	7	6	6	6	6	7	6	6	6	7	7	6	7	7	7	119
JO	5	—	5	5	4	7	6	5	5	7	6	8	4	7	6	5	6	6	7	8	112
AN	5	5	—	5	5	5	6	7	6	6	6	5	7	5	4	5	6	5	8	6	107
MI	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	6	5	7	6	6	6	103
IN	3	6	5	5	—	4	3	5	6	7	6	6	5	5	6	6	7	5	6	7	103
PO	3	3	5	5	6	—	5	6	4	5	5	5	5	6	6	6	7	6	7	6	101
BA	4	4	4	5	7	5	—	5	5	5	5	7	5	5	5	7	5	6	5	6	100
ZA	4	5	3	5	5	4	5	—	5	4	5	5	6	6	4	7	6	7	6	6	98
DI	4	5	4	5	4	6	5	5	—	4	5	5	5	5	7	5	5	5	5	6	95
KY	4	3	4	5	3	5	5	6	6	—	5	4	6	5	5	6	6	5	6	5	94
AX	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	—	5	5	5	6	6	5	5	5	6	93
VE	4	2	5	4	4	5	3	5	5	6	5	—	6	5	6	6	4	4	5	7	91
TE	4	6	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	—	5	5	5	6	5	5	5	90
MA	4	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	—	5	5	4	5	5	5	89
BR	3	4	6	4	4	4	5	6	3	5	4	4	5	5	—	3	7	5	5	7	89
FA	3	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5	7	—	4	6	5	6	87
SL	4	4	4	3	3	3	5	4	5	4	5	6	4	6	3	6	—	6	6	6	87
JA	3	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	6	5	5	5	4	4	—	6	3	85
CH	3	3	2	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	—	4	79
SO	3	2	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	5	5	3	4	4	7	6	—	78

全国大会でも安定して結果を残していたエディ、ジョニーが1位、2位。そして、何といっても注目したいのが3位の闇慈。一般的に評価の低めなこのキャラで、ブリジット以外には5以上と安定した戦績を残しているのはすごいの一言。ファウスト、ソルが16位、20位と低位置に居るのが意外なところか

アイアイ駅南店

茨城県水戸市桜川1-4-10

	ED	BA	JO	PO	AN	SO	MA	AX	CH	KY	FA	VE	SL	DI	IN	JA	TE	MI	BR	ZA	
ED	—	5	6	5	7	6	5	6	7	5	5	6	5	5	8	6	6	6	7	8	114
BA	5	—	6	4	5	5	5	6	6	7	5	6	6	5	7	5	5	6	6	6	106
JO	4	4	—	5	5	6	6	6	7	7	5	6	6	5	4	5	6	7	6	6	106
PO	5	6	5	—	5	6	5	6	5	6	5	5	7	5	5	5	6	5	5	6	103
AN	3	5	5	5	—	4	7	4	6	5	5	5	5	5	5	6	7	6	5	6	99
SO	4	5	4	4	6	—	5	5	3	4	5	5	5	5	4	7	5	7	7	8	98
MA	5	5	4	5	3	5	—	5	4	5	5	5	5	5	5	5	8	7	7	5	98
AX	4	4	4	4	6	5	5	—	5	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	8	97
CH	3	4	5	4	7	6	5	5	—	5	5	5	6	5	4	5	6	5	7	7	97
KY	5	3	3	4	5	6	5	4	5	—	5	4	5	5	5	6	5	5	5	5	96
FA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	6	5	5	5	5	5	96
VE	4	4	4	5	5	5	5	5	5	6	5	—	6	7	4	5	3	5	6	7	96
SL	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	—	6	5	6	7	6	6	5	95
DI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	—	5	5	6	6	5	5	94
IN	2	3	6	5	5	6	5	4	6	5	4	6	5	5	—	5	5	5	6	5	93
JA	4	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	4	5	5	—	3	5	6	5	87
TE	4	5	4	4	3	5	2	5	4	4	5	7	3	4	5	7	—	5	5	5	86
MI	4	4	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	—	5	5	83
BR	3	4	4	5	5	3	3	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	5	—	5	81
ZA	2	4	4	4	4	2	5	2	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	—	75

1位がエディ、そして梅喧が2位と、全国大会に多数出場したキャラクターが上位を占めている。そして強キャラとは決していわれていない闇慈、メイが5位、7位と好位にポジションしている。下位を見てみると、全国優勝を遂げたミリアが18位と低迷している。防御力が低く、安定して勝つのは難しいのか。

パチ&ケンちゃんの 今日も明日もエキサイト!!

全国大会を終えて……

ケン　全国大会無事終わったけどどうでした?

バチ　いやー、決勝トーナメントはレベルが高かった。

ケン　そうだね。どの試合も見所十分だったよね。

バチ　予想も見事に外れたし、大会はこれだから面白い!

ケン　決勝のミリア対ジョニーなんて、前作をほうふつとさせる組み合わせだし(笑)。

パチ　しかもアレでしょ、いわゆる霧ハメ対タンデム起き攻め。もちろん今作仕様なんだけどさ(笑)。

ケン　どっちが優勝してもおかしくないほどいい勝負だった。



高機動力とサイレントフォースを駆使して勝利したミリア。今後の流行キャラ?

パチ　決勝に上がった2キャラってさ、前ほど注目されてなかったけど、見事に潜在能力の高さを見せ付けられたよ。

ケン　特にミリアはサイレントフォースと、やっぱりタンデムトップの起き攻めが鋭かった。ジョニーのバッカスサイも相当なものだけど。

パチ　そうだね。特にミリアはノーマークだったからね。ケンちゃん、キャラ変え後悔してたりする?(笑)

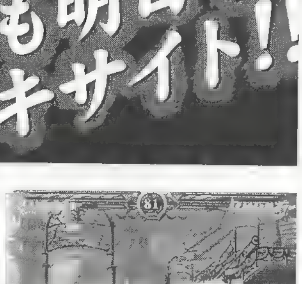
ケン　いや、梅喧は面白かったから後悔はしてないよ。まあ、『GGXX』の大きな流れも一区切りがついて、これからどうなるかなあ。

バチ　全国大会は終わったけどさ。次は3on3の全国大会ともいえる、われらがアルカディア主催の『闘劇』があるじゃないですか! プレイヤーの研究は際限が無いし、まだまだ技術の発展はある! むしろ『GGXX』はこれからだよ。

ケン　これからPS2版も発売されていくし、これからさらにレベルが上がっていくのは間違い無いね。

バチ　うんうん、間違い無いっしょ。じゃあ闘劇に向けて頑張りますか!

ケン　あー発売日が待ち遠しい……。

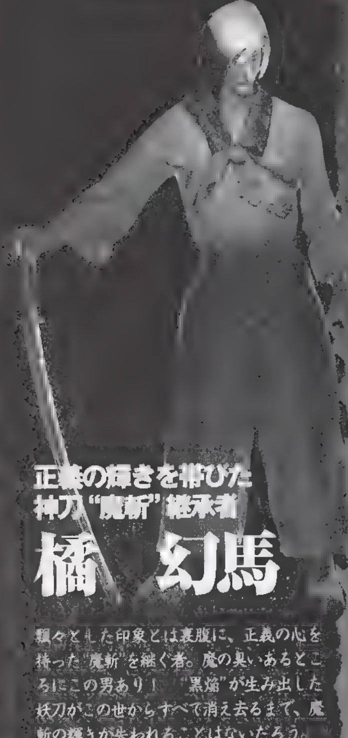


ジョニーはバッカスサイ連係や燕穿牙の昇り中段から一気にダメージを与えられるのが魅力。

XX事典

闘劇って?：今回の記事で話題になった『闘劇』。これは来年3月に決勝大会予定の、ものすごい規模のアーケードゲーム大会だ。もちろん『GGXX』も大会種目となっており、3on3なので、早めにチームメイトは押さえておいた方がいいと思うぞ。

妖刀に魅入られし不浄なる魂を解き放て!!



「魔斬の世界」

数千年の昔、対になる二振りの刀 [illegible] "魔斬"が生まれた。[illegible]



仇敵は"黒焔"を携えし

伝説の刀鍛冶・玄武斎

正義の輝きを帯びた神刀"魔斬"継承者
橘　幻馬

飄々とした印象とは裏腹に、正義の心を持った"魔斬"を継ぐ者。魔の臭いあるところにこの男あり！　"黒焔"が生み出した妖刀がこの世からすべて消え去るまで、魔斬の輝きが失われることはないだろう。

魔斬

MAZAN
Flash of the Blade

ナムコが送る、本格チャンバラアクション「魔斬」がいよいよリリース！　数千年の昔から終わらぬ戦いを繰り広げてきた、魔の妖刀"黒焔"と神刀"魔斬"の長年の因縁に、今こそ終止符を打て！

魔斬
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アクション
■操作方法：剣型スティック
■発売日：2002年12月
■使用基板：NAOMI

Text　G・LAN

斬り捨て御免　悪に正義の一太刀を！

刀型レバーを握りしめ、快刀乱麻に妖怪を斬り捨てる。和風体感アクション「魔斬」。このテの体感ものには、どうしても大味なイメージがつきまとうが、この「魔斬」には緻密なテクニカル要素が満載。特に「防御」「武器払い」「[illegible]」の動作で行えるテクニカルなアクションとある程度狙って出せるようになれば、[illegible]。[illegible]魔に [illegible] 剣からず [illegible]、民家の [illegible]、妖怪の動きや出現時の演出、和風のBGMもゲームを盛り上げる。ぜひ [illegible] 一刀を！

STAGE3 化け刀 舞台は地獄

[illegible] の地が広がり、三途の川が流れる地獄が黒焔の居所。鬼が跳梁する三途ヶ原に幻馬は降り立つ。先に待つ黒焔と相まみえるときが来た。



巨大な金棒を力任せに振る赤鬼。当たったらひとたまりもない。



小鬼がわらわらと幻馬に群がる。しかし本当の敵は [illegible]

玄武斎を倒し黒焔を破壊しろ！

STAGE1 怪猫 妖怪屋敷を突き進め

妖怪屋敷と化した [illegible] が [illegible] の舞台。屋敷内には、命からがら逃げ出してきた当主の娘を除いて、すでに人間はいない。そして、着物やふすまなど、人ならざるものも凶悪な姿で幻馬に迫る(写真1)。さらに、ボスの剣技は一流。これに手裏剣やツメなどの素早い攻撃が加わる(写真2)。



(写真1)

妖刀"猫夜叉"



(写真2)



獣と成り果てた剣士や首なしの大男など、かつてここで修行をしていたと思われる猛者たちが次々と [illegible] 来る。



各種操作

斬撃	[illegible]
防御	[illegible]
武器払い	[illegible]
武器払い斬り	[illegible]

STAGE2 女蜘蛛 竹林の奥に潜む顔

激流を小船で渡る途中にも、船の縁から奇怪な化け物が乗り込む(写真3)。辿り着いた先の山林に棲み付く妖怪たち。その奥には怪しげな洞窟が。ここでは大量の蜘蛛が湧き出てくる(写真4)。洞窟の奥で待ち構える [illegible] な蜘蛛の化け物がこの周辺の親玉だ。

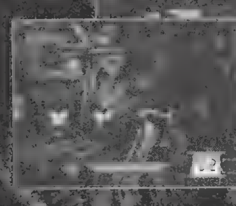


(写真3)

妖刀"[illegible]"



甘い [illegible] で人間を [illegible] っては貪る女蜘蛛。これがその正体。



(写真4)

ゲー事典　敵を倒すと崩れ落ちるモーションの後に消えるが、一定時間内はまだ判定が残っている。ここに斬りつけると撃ち込み点ならぬ「斬り込み点」が加算されるぞ。激しく刀を振ればそれだけ加算スピードも上がるので、細かい稼ぎテクとしては重要そうだ。なお、防御するときは、刀の柄まで画面内に入るくらいまで刀型レバーを横にして近づけたほうがやりやすい。

基本システム大刷新！
「出撃！戦国革命」の究極進化形が登場だ！

e-AMUSEMENTによる全国店舗間ネットワークを活用したアクションゲーム、「出撃！戦国革命」のニューバージョンが好評稼動中だ。君の分身がオンラインフィールドにたどり着いたとき、生まれ変わった戦国革命の世界に驚くだろう。さあ、君も全国の仲間が集うバトルエリアへアクセスだ！

Text 福田裕太郎



出撃！戦国革命（ニューバージョン）
■メーカー：コナミ
　　　　　　コナミマーケティング
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：―

魁！新システムをめった斬り！

まずは前作から変更されたシステムを確認しよう。

●バリア制の導入

ニューバージョンでは、クレジットの投入で、プレイヤーキャラの周囲に張られているバリアの耐久力を回復するようになった（10円で耐久力が1回復）。

初期状態のバリアは、敵のいかなる攻撃でも10回跳ね返すことができる。敵の攻撃を受けるとバリアの耐久力が低下、完全に無くなると「回復不能」になる。バリアの無い状態で敵の攻撃を受けると、キャラの生命力が減ってしまう。こまめなクレジット投入でバリアを維持しよう。

クレジット消費時は、全方位攻撃のメガクラッシュが発生することもお忘れなく。

●キャラクター増加とセレクト画面の追加

今作では、スタート時に複数用意されたプレイヤーキャラから、出撃させるキャラを選べるようになった。

初期状態で選択できるキャラは、足軽刀、足軽槍の2種類のみだが、新要素「得点」が一定値を越えた上で立志をクリアすると強いキャラが出現し、購入可能になる。

●ダッシュ攻撃の追加

ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことによって、ダッシュ攻撃を出すことができる。攻撃は刀によるスラッ

ド斬りや、拳でのジャンプで突きなど、キャラの持つ武器によって異なる。

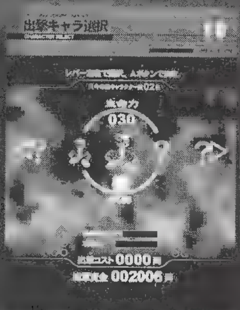
なお、すべてのプレイヤーキャラにダッシュ攻撃があるわけではない。

●敵の思考ルーチンの強化

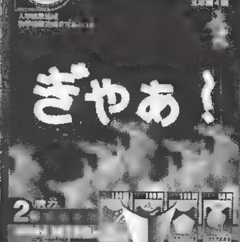
距離を離すとダッシュで追いかけてくるなど、全般的に敵が賢くなったようだ。

●武器変更アイテムの廃止

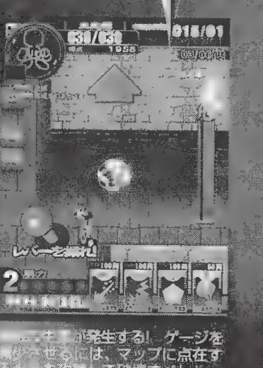
出撃時のキャラクターが装備している武器を、ゲーム中で変更することはできない。



キャラクター性能は、装備武器、生命力、移動速度、出撃コスト（軍資金で支払う）に分かれる。



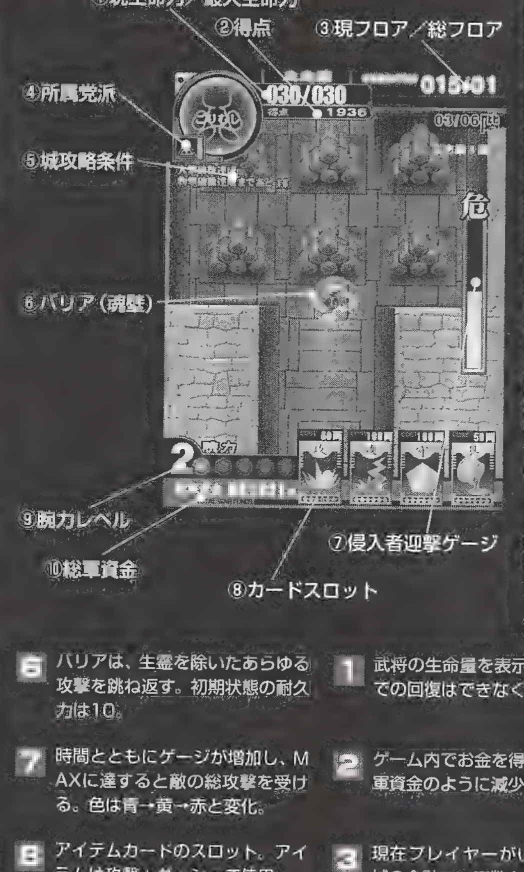
画面右側の「侵入者迎撃ゲージ」は時間とともに増加し、一本分たまるごとに青→黄→赤と色が変化。赤ゲージがMAXになると……



総攻撃が発生する！ ゲージを減少させるには、マップに点在する水晶を攻撃して破壊すべし！

これが真・プレイ画面の全ぼうだ！

「戦国革命」ニューバージョンのプレイ画面には、前作から変更された箇所が多く存在する。おさらいも兼ね、画面構成をしっかり確認しておこう。特に、プレイヤーの周囲に存在するバリアと侵入者迎撃ゲージは、プレイ中常に気を配っておきたい項目だ。



1 武将の生命量を表示。クレジットでの回復はできなくなった。

2 ゲーム内でお金を得ると増加する。軍資金のように減少はしない。

3 現在プレイヤーがいるフロアと、城の合計フロア数を表示。

4 武将作成時にキャラクターが所属する、党のエンブレム。全部で4党派が存在する。

5 攻城条件。表示される条件をクリアしなければ、城の攻略は達成できない。

6 バリアは、生霊を除いたあらゆる攻撃を跳ね返す。初期状態の耐久力は10。

7 時間とともにゲージが増加し、MAXに達すると敵の総攻撃を受ける。色は青→黄→赤と変化。

8 アイテムカードのスロット。アイテムは攻撃＋ダッシュで使用。

9 POWアイテムを五つ取ると、腕力レベルが上がり攻撃力が増す。

10 現在所持している軍資金。軍資金は、倒した敵や、壊した箱などから出現する。

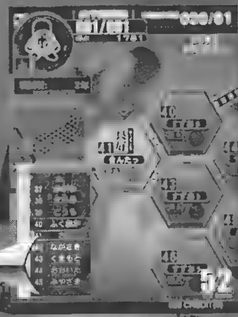
戦国ハゴーン 侵入者迎撃ゲージがMAXになると敵の総攻撃が始まるが、約2分間耐え抜くと総攻撃が止む。沈静化しているうちに、水晶を壊す、敵を倒す、扉をくぐる、バリアをクレジットで回復する、などゲージの下がる行動を取ろう。隠し水晶は、隠された場所を直接攻撃（攻撃カードではダメ）するか、ダッシュ中の攻撃判定でも出現する。戦場では、常にダッシュだ！

全47国から、全188城に 4倍増!

全47国にそれぞれ一つしか城が無かった[illegible]。しかし、「出撃！戦国革命」ニューバージョンでは、[illegible]188城ものボリューム増加！　これで[illegible]とはおさらば[illegible]君も男（女性も可）に生まれたからには[illegible]を目指すのだ！



新たに追加され[illegible]城は「本丸」と呼ばれ[illegible]るゲームセンターが[illegible]



大幅にスケールアップした攻城戦

ネットワークシステムe-AMUSEMENTにより、異なる店舗間で一つのマップを巡り陣取り合戦ができる天下飛翔編。この天下飛翔編の[illegible]点を解説しよう。

●[illegible]侵攻方向

新作では軍資金さえあれば[illegible]好きな侵攻国[illegible]ニューバージョンではプレイヤーが所属する[illegible]する国に隣接する国[illegible]攻め込むことができるのだ。

●武勲ポイントの追加

[illegible]ポイントで、その城で武勲ポイントの最も高いプレイヤーが城主になれる。

城攻略後のリザルト画面で高いプレイヤーランク[illegible]ことができれば[illegible]増加[illegible]上が[illegible]て[illegible]ポイント[illegible]

●[illegible]力[illegible]

[illegible]

プレイヤーランクで、減少する[illegible]

●城攻略条件

[illegible]ごとに設定された[illegible]をクリアしたうえで[illegible]のマガタマを奪取しなければ攻略失敗になる。

●持ち城防[illegible]

プレイヤーの所有する城に[illegible]

城攻略条件とは？



画面左上の表示が攻略条件だ。「箱を全部壊してクリア」など、攻城の条件はさまざま。

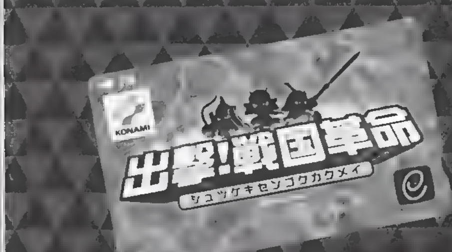
いんぷれっしょん

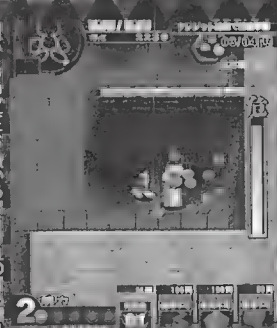
前バージョンと比較すると、確実に1クレジットで遊べる時間が長くなった。それは、バリアシステムの導入や、侵入者迎撃ゲージで生霊の出現タイミングが確認できるようになったからだろう。初心者もゆっくり練習ができるこの変更点に、私は拍手を送りたい。また、『出撃！戦国革命』シリーズは党派があるおかげで、リアル世界の仲間を作りやすいゲームである。ゲーセンで同じ党派のプレイヤーを見かけたら、「一緒にあの城攻めてみない？」と声を掛けてみよう！

新システム時代を生き残れ！

新バージョンのもっともうれしい変更といえば、やはりバリアシステムだろう。バリアはマップからの転落や、トラップとの接触からも守ってくれる。前バージョンではダッシュで走り回るとトラップに引っ掛かり、大量の体力を持っていかれてしまった。だが、今作ではバリアのおかげでトラップさえも軽いミスと片付けることができる。大胆かつおおらかにダッシュで駆け抜け、城内をくまなく探索することが重要だ。

城内で軍資金を稼いだ後は、得点も増えているはず。強力な上位キャラで出撃しよう。前作では[illegible]、今作では[illegible]が[illegible]く、攻撃力も高いのでオススメだ。





[illegible]バージョンでは[illegible]から出[illegible]の[illegible]軍資金をためやすくなっているよう[illegible]敵の[illegible]はよほど[illegible]をかけない限り出[illegible]ので[illegible]あっさり[illegible]かできるぞ！

君も全国の同志とともに、全国統一を目指せ！

足軽・戦国革えもんの　初心者入門

下天は夢か？

おいら、『出撃！戦国革命』に参戦するため田舎から出てきた戦国革えもんっちゅうもんだぁ。だけんどもよ、なんせ地方の農家から出てきたかんよ（先週まで梨園で宝玉作ってたぁ）。「ひぎなあ」っつーズラか？　いっちょ読者村のみんなとよ、上達のツボをしっぽり押さえてから出兵したいズラー。というか、ここからは標準語に戻る。

ダッシュを[illegible]

『出撃！戦国革命』シリーズでは、瞬間的にプレイヤーキャラを高速移動させるダッシュの方法が、ほかのアクションゲームと一線を画す。ややクセのあるダッシュの詳細を再度説明しよう。

ダッシュはボタンを押しただけでは発動せず、ボタンを離すことで反応することに慣れよう。また、一度ダッシュを始めると、障害物に当たるまでどこまでも走っていく。ダッシュを止めるには、ダッシュしている方向と反対にレバーを入力するのだ。このダッシュにはわずかながら攻撃力があり、箱を壊したり、敵を倒すことも可能だ。

ニューバージョンでは隠し水晶を発見するためにも、ダッシュの多用が必須になってくるぞ！

戦国コーン 持ち城の防衛費について教えてしんぜよう。城を所有し、軍資金に余裕があれば、防衛費として積み立てておこう。防衛費を積み立てておけば、ほかのプレイヤーから攻撃を受けて城の防御力が低下した場合、自動的に防衛費から500両消費して防御ゲージを回復してくれるのだ。この自動回復は30分ごとに行なわれるので、攻城側は30分以内に勝負を付けたいところだ。

イベントめじろ押し！ キミは参加したかな!?

来年春のイベントラッシュ(BT杯、オフィシャル、闘劇)に向け、ややインターバル気味といった感もあるかと思われる今日このごろ。個人的にはバトルアリーナEvのお金が、早くショップで使えるようになるといいな～などと思っておりますサバイブ(情緒不安定)。

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

VFR

最後の最後で「山が動いた!?」

VFRカップ戦5 on 5「P-CUP」リポート

去る10月20日、秋雨の雲を打ち払うかのような熱気が「北の聖地」新潟POPYに立ち昇った。参加40チーム200名、ギャラリーを含め300名という、前回の水戸大会に匹敵する迫力。店内は大会のためだけにしつらえられ、大会用筐体10セット、大型モニター、プロジェクターが並ぶ光景に、参加者もが然盛り上がる。もちろん、全国に名だたる有名プレイヤーがこれでもか、といわんばかりに集結し、大会は当然のように名プレイ・名試合の連続となった。

予選からの勝ち上がりは一位だけでなく、二位、三位にもプレイオフ(3 on 3)でのチャンスが与えられ、強豪チームが安定して決勝に進出したが、東京、関東、東海勢やそれらの混成が多い中、『チームデイトナ』『万枚ゲッチュー！』『よっち道場』といった北陸方面のチームもしっかりとコマを進めてきた。ほかには、レディース三名を中心とした『オマーン公国』がレディースのみでプレイオフを勝ち上がったり、先月号でも取り上げた7歳のアキラ使い「ばぶ吉」擁する『わかば会』の決勝進出が注目を浴びていた。

決勝トーナメント一回戦ではいくつかの波乱があり、優勝候補の一角『平壌800(セガール、エド、へるる、嵐、K-2)』がザ・ゲリラの大活躍の前に敗れ、また、古豪復活をもくろむ『青梅真理教総本山』も敗退。

そして注目の二回戦。何といっても場内を最も沸かせたのは『テキサスロングホーン』vs.『わかば会』だろう。接戦を繰り広げ大将対決となったが、何とそれが屈指のサラ使いあにぃ vs.天才バチャっ児ばぶ吉のカード。試合は互いに2セットずつを取り合い、ファイナルセットへ。体力ゲージも両者わずかのところ、鋭い読みで繰り出したばぶ吉の崩撃雲身双虎掌がさく裂！ K.O.……かと思わせたが、惜しくも三段目の双掌が不発！ 命拾いした「あにぃ」が何とか逆転して勝利。極度の緊迫感から解放され、ヒザから崩れ落ちる『テキサスロングホーン』のメンバーを尻目に、大健闘のばぶ吉にはギャラリーから割れんばかりの拍手が送られていた。そこには「末恐ろしい」という気持ちもあったハズ……。

そして準決勝。「全員が27歳(?)」を売り物にした『ニニナナ』チームと『悟李影一人でスッキリコース』の対戦は、弐千歳らのギャラリーを沸かせるプレイで魅了しつつ押したものの、ここでも立ちはだかったのが『悟李影一人でスッキリコース』のザ・ゲリラ。最後の大将対決を締めくくり決勝戦ここまで(チームの15勝中)9連勝と、抜群の安定感を見せ付けた。もう一方のカードは二回戦で苦戦した『テキサスロングホーン』対『ロックンロール攻めダルマ'23』。『ロックンロール～』チームは大須晶、ホームステイ晶(太鼓部屋)+准将ナガト、不動(具志堅祭)に、東京からジョウを加えた強力な混成チームである一方、アキラ×3にレイ・フェイ、カゲとややバランスの悪い編成。それを支えるためにも地の利を活かした不動のカゲに活躍が期待されたが、ここまで不発の0勝。しかし、チームメイトの活躍にも助けられ、何とか『ロックンロール～』が勝利をモノにした。

そしてついに最後の対決、『悟李影一人で～』vs.『ロックンロール～』の闘いは、先鋒からドラマがあった。足を引っ張っていた不動に対して「思い切っていこう！」と暖かく送り出したチームメイト。それに応えるように活躍する不動。気が付けば、何と四人抜きで一気に優勝へのリーチ。しかし、ここでも『悟李影一人で～』の大将ザ・ゲリラが立ちはだかる。決勝トーナメントだけでここまで10連勝！ 「もしや……」の場内の空気を察したのか、それを振り払うかのように次鋒で「大須晶」が登場。この思い切った作戦が功を奏し『ロックンロール～』が激戦の末、見事に優勝を手にした。

今回の大会は地理的なことと先月の水戸からの流れもあり、北関東、東北、北陸勢に高いモチベーションが感じられた。11月は博多、12月が京都と年末に向けて舞台は西へと動くが、東日本もこの分だとBT杯本戦まで熱気は継続していくだろう。



優勝チームのメンツはみんな見慣れていると思うので、あえて「ばぶ吉」くんで。U-10全国大会があれば優勝候補!?

EVENT INFO

VFR公式サイト
http://www.beat-tribe.com/vfr/
Amusement Stage POPYホームページ
http://popy.tv/

～バトルアリーナEv野郎～

仕事の合間に、電車の待ち時間に、ついつい遊んでしまうバトルアリーナEv。編集部でもキャサ夫、善之字元帥、イタキョー、MJNらが、互いの進行状況やトーナメント入賞状況、パケ代自慢などで盛り上がったりしていた。しかし、ここで唐突に「漢」が登場。2D系の攻略ライター「ラオウ」が、なんと先月6万円請求された模様！ そのくせ、イベントクエストで編み輪おさげをゲットし「いや～これで『バーチャ』に身が入りますよ」とのたまった。オイ！ まだK.O.Fムック終わってない奴のセリフじゃねぇぞ!!

EVENT

特別称号をめぐる、熱い闘い!!

極(KIWAME)道場・称号争奪戦 続報

お手並み拝見2やヒロイズムなどビッグイベントの熱気さめやらぬ中、現在(11月)極道場では北海道・東北・北関東エリアの3ブロックにて特別称号を賭けた「称号争奪戦」を実施中だ。

現時点では、群馬代表者としてウエスタンラリアット(格闘新世紀4位)が名乗りを上げているほか、東北では発狂会の面々やゴルゴンゾーラなど、過去さまざまな大会で実績を持つプレイヤーが決勝戦への切符を手にしたようだぞ！

決勝は下記のスケジュールにて行なわれる。要チェックだ!!

EVENT INFO

http://sega.jp/segaeast/

ブロック	開催日	店舗名	連絡先
北海道本部道場	12月15日	クラブセガススキノ	011-532-9055
東北本部道場決勝戦	12月8日	ハイテクセガ仙台	022-267-1834
北関東本部道場決勝戦	12月15日	セガワールド前橋	0272-31-1109

なお、12月15日のセガワールド前橋の格闘スタジアムにて行なわれる予定の北関東本部道場決勝戦では、ちび太師範を招いての組み手イベントもあるぞ！

★プレゼントのお知らせ★ 今回、極(KIWAME)道場から、全15キャラククターのカードサイズステッカーセットをプレゼントとしてもらったぞ(計10名分)！ 欲しい人は、本誌とじ込みハガキの余白スペースに「極道場シール希望」と書いて送ってくれ!!(※)

※応募者多数の場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。景品公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

募集要項

相も変わらずネタがあったり無かったり、微妙な当コーナーですが、依然お便りなど大募集中でっす！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
v14@arcadiamagazine.com

ビッグイベント2連発!!

「お手並み拝見2 FINAL」 & <HEROISM(ヒロイズム)>東京大会決勝同日開催!!

Text:初台鷹風
協力:Crazy Galaxy☆うるふぃ～
賛美歌13番サバイブ

11月3日、東京は大鳥居のセガ本社にて、「EVO」のイベント二つが同時に行なわれた。結果などは知っている人がほとんどと思われるので、ここではアルカディア的視点で戦術やプレイスタイルに焦点を当てたリポートをお届けしよう。



優勝の大須晶は「豪傑」の称号を獲得。てかカッコよくない!?



会場はセガ本社。身動きが取れないほどの大盛況

「格闘新世紀2」の前哨戦!? 「お手並み拝見2 FINAL」

[illegible]全国各地の予選を勝ち抜いてきたプレイヤーによる、「お手並み拝見2 FINAL」。64人がA～Dの4ブロックに分かれ、[illegible]。

1回戦は順当……と思った矢先、「神」ちび太がシバネッサに敗れる。オフェンシブを全く使わないシバネッサは、[illegible]。また、Aブロックでは「[illegible]」DVDで大活躍の養老影が、「ザ・人間性能」ともいえる悟[illegible]相手の[illegible]。

そしてちび太が早々に姿を消したBブロックでは、「VF4」全国大会覇者の「鳳凰」ナポレオンと、西のアキラ使い[illegible]、大須は[illegible]ナポレオンの超ローリスク攻めに付き合わず、ときに思い[illegible]。

Dブロックは裏大須(ラウ)vs.ニャン兄(カゲ)が注目カード。ニャン兄は[illegible]攻撃に合わせるなど[illegible]で驚異のヒット率を誇った風[illegible]。

2回戦では、ちび太と並び優勝候補に挙げた人も多いであろう[illegible]退。養老影も、Peのリオンに敗れて[illegible]。

これで、Aブロックはブロック決勝で東京ばな奈(アオイ)を破った元・発狂会の鉄が、Bブロックは東のラウ使い筆頭ハクションラウ魔王を[illegible]Peが勝ち残り。残るCはノリノリで勝ち進む大須晶、Dは[illegible]という結果に。この[illegible]組み合わせを[illegible]したのだが、[illegible]A対B、C対Dという主催者の演出を台無しにするクジ結果で決勝戦がスタート。

[illegible]にくい」闘いに。まずは仙台[illegible]。

逆側のブロックでは、途中[illegible]を思い出した大須がニャン兄[illegible]め、波に乗るか……と思わせ[illegible]。

「東北からニューヒーロー[illegible]」

しかし、[illegible]は大須の方が一枚上手。Ⓚキャンセルを[illegible]ックなどワガママ全開の攻めで[illegible]決勝戦2試合を3タテで[illegible]。

[illegible]の称号(超イカすー!)と謎の[illegible]だったらデキ過ぎか!?)が贈られた。また、敗れた鉄もVF.R東北エリアで活躍しているだけあって、あれだけの激[illegible]。

<HEROISM>東京大会決勝

[illegible]つつ、<HEROISM>の決勝大会[illegible]上がってきた「東京近郊の有名人大集合」なノリ。当然、お手並み拝見2とのダブルヘッダーの選手も多く見られた。

諸事情で1～2回戦は筐体[illegible]もありつつ、トーナメントは珍・健一(シュン)対ムッキー晶の殴り合いまっ黄っ黄対決(ムッキー勝利)や、ホームスティアキラ対ダンシング・レイことへるる(踊り見過ぎで[illegible]ホームスティ撃沈)など、注[illegible]。

結局、Aブロックは唯一の[illegible]、Bブロックは「ミスター[illegible]」ックがエド(ラウ)を破ったつちくも(パイ)という[illegible]3名による巴戦で行なわれた。

ここでまず、ミスター白虎がまさかのコマンドミスなど[illegible]つちくもは機械のような正確[illegible]。

しかし、最後は距離を取りスキの小さい技で手堅く立ち回る悪魔パイがつちくも、ムッキーに勝利した。結果、優勝の[illegible]悪魔パイには特別称号の「将[illegible]」



見事に「将軍」の称号ゲットの優勝者・悪魔パイ。必殺技は地獄の断頭台と[illegible]

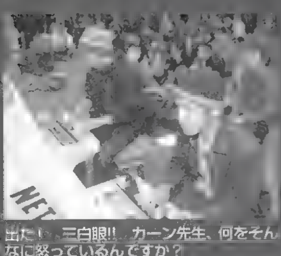


上位3名。てかムッキーってすごく顔に出るよね。中央悪魔パイ、右端はつちくも

300人でイベントクエスト!?

最後はちび太、カーン先生こと仏のウルフことブンブン[illegible]イベントクエスト。てか誰も道産子カゲなんて呼ばないか[illegible]

何気にカラー金でキメるちび太&ブンブンと、ロケット装備でそろえたキャサ夫。イベント前の「今回はガチンコ[illegible]」ッスルやムッキーのサブキャラを撲殺するブンブンなど、予想以上に会場はヒートアップ[illegible]う長丁場のイベントだった。



出た!三白眼!! カーン先生、何をそんなに怒っているんですか?

<HEROISM>東京大会 決勝組み合わせ表

	Aブロック 悪魔パイ(パイ)	Bブロック ムッキー晶(アキラ)	Cブロック つちくも(パイ)
悪魔パイ		○	○
ムッキー晶	×		×
つちくも	×	○	

優勝・悪魔パイ
2位:つちくも
3位:ムッキー晶

お手並み拝見2 FINAL決勝組み合わせ表

優勝・大須晶

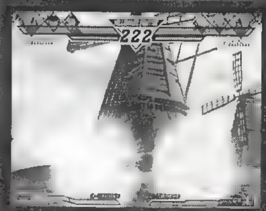
- ハイテクセガ仙台・1位通過 鉄(アオイ)
- ハイテクセガ金山・1位通過 Pe(リオン)
- セガワールド岡崎代表 大須晶(アキラ)
- ハイパーメッセ代表 ニャン兄(カゲ)

はみ出し EVOLUTION

取材後記:当日は時間厳守だというのに、開幕から九ラーが遅刻(モヤイ集合で場所が分からないって小学生でもあり得ねーぞ!)したり、うるふぃーが5回もトイレに行ったり(年寄りか?)、微妙な連帯感の無さを露呈。そんな感じで、革新的なテクニックなどは目立たなかったものの、発売1カ月後とは思えない内容の濃いイベントに大満足でしたとさ。

闘劇に向けて一考察

LONG RUN GAMES' BOOSTER



最新の対戦事情をお届け！

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

※本記事内では、スーパーコンボと超必殺技を併せて「スーパーコンボ」と表記しています。超必殺技はLv1、MAX超必殺技はLv3スーパーコンボと同性能です。また、フレームデータはアーケード版（ゲームスピード標準）を元に編集部で調査したものです。

闘劇という大きな目標が出来、プレイヤーのモチベーションも上がっていることだろう。今回は、最近の対戦事情をもとに攻略してみたぞ。

Text：INO@戦争屋

全国大会後の対戦概念の変化

回り込みの出掛かりを必殺技などでキャンセルし、無敵時間を付加させるテクニック、通称ローリングキャンセル（以下RCと表記、入力法などは下カコミ参照）の発見。このテクニックでゲームバランスが大きく変動した。

簡単な入力で無敵技が作り出せるRCにより、ランや小ジャンプを駆使してガードクラッシュを狙うのが基本だった本作が、一転して守り重視の闘いを強いられることになり、グルーヴの評価も大きく変わっていった。



もはや必須のテクニックであるRC。闘劇でもその使われ方に要注目だ。

昨年の全国大会で活躍したNグルーヴは攻めるスタイルが持ち味のため、RCの普及によって伸び悩んでいる。一方、発売当初から守りに定評があったCグルーヴ、ゲージをじっくりためながら闘うAグルーヴはどちらも強力な防御手段のRCが使えるようになり、大幅にパワーアップしたといえる。

また、RCによる守り強化で重要になってきたのが、「ゲージための駆け引き」だ。攻めにくくなったことにより、常にゲージを保てないグルーヴはチャンスを逃してしまいやすい。その点で、A、Nグルーヴの評価は高いといえる。



攻めづらくなった本作。リードされた場合は崩すのが容易ではない。

RCを考慮した各グルーヴの比較

●Cグルーヴ

RCに対し、空中ガードという便利な対抗手段があるのがいい。スーパーコンボ（以下スパコン）はLv2で十分な威力があり、さらにLv2を持った状態でもゲージをためられるので、立ち回りでスパコンのプレッシャーを掛けつつじっくり闘い、ゲージをためられる。最近の急成長株だ。

●Aグルーヴ

RCによるオリコン以外の防御手段の追加がうれしい。「RCによる守りの主体の立ち回りでゲージをためる→オリジナルコンボ（以下オリコン）でゲージを放出」というサイクルのゲージ効率が非常にいい。オリコンがローリスクハイリターンのため、ゲージをためるだけで相手にプレッシャーを与えられる。

●Pグルーヴ

あまり大きな変化は無いが、RCにブロッキングで対応できる点が心強い。成功すれば大ダメージが見込める。しかし、大きなパワーアップは無く、相対的に弱くなっている。

●Sグルーヴ

RCには避けが効果的だ。避けを駆使した立ち回りの選択肢の多さで勝負（詳しくは後述）。

●Nグルーヴ

強引なラッシュがウリなだけに、RCによる守りの強化は厳しい。小ジャンプと走りを使ったラッシュがRCによって簡単に対処されてしまうのが致命的。また、Lv3スパコンのプレッシャーを活かした立ち回りも、パワーMAX発動で警戒されやすく、MAX発動中はゲージがたまらないので、大ダメージを与えるチャンスが少ない。

●Kグルーヴ

相性の悪いAグルーヴのパワーアップも痛いが、Cグルーヴとの相性も悪くなってきた。しかし、高い攻撃力は健在。「怒るポイント」をしっかりとコントロールすることが勝利を導くことになるだろう。

RC関連基礎知識

RCとは回り込みの出掛かりの数フレームを必殺技などでキャンセルし、13～14フレ前後の「打撃に対する」無敵を付加するテクニック。

強力なテクニックだが、ミスしたときのリスクはかなり大きい。RCを失敗するという人は下記の入力方法で試してみてほしい。練習して確実に出せるようにしておこう。

コマンド別入力方法

●波動拳系必殺技	[illegible]のときに入力
●昇龍拳系必殺技	[illegible]のときに入力
●ため系必殺技	←ため（弱P＋弱K）→ ニュートラルのときに入力
●連打系必殺技	ⓅⓅⓅ（弱Ⓟ＋弱Ⓚ）Ⓟ ボタン3回目の後に入力
備考	連打系必殺技はボタンを5回連打することにより入力が完成する。そこで、4回目の入力時に前転と同時に入力すると簡単に出すことができる。

かなり闘えます！

グルーヴ別 要注目キャラクター

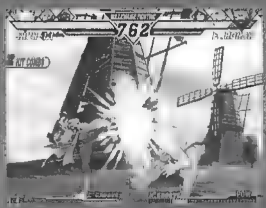
ブランカ、サガットが強いのは周知の事実。ここでは、それ以外のオススメのキャラクターを紹介しよう。

Cグルーヴ

・春麗

強力な1ボタン対空技のしゃがみ強Ⓚがあるため、安定した立ち回りができる。攻めは気絶値継続の効果のある強Ⓚ投げとしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→鳳翼扇のコンボによる二択が強い。また、RC百裂脚とスピニングバードキックが使いやすく、RC強百裂脚からはしゃがみ中Ⓟ→鳳翼扇が決まる(Lv1でもほかのLv3スパコンを超えるダメージ)。

安定した立ち回りができ、破壊力のある連続技を持っているオススメキャラ。

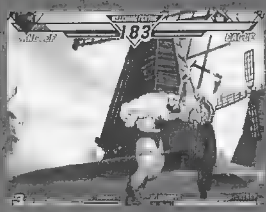


RC百裂脚のおかげで便利な無敵技をゲット！　ここから連続技も狙える。

・ザンギエフ

立ち or しゃがみ強Ⓟと立ち中Ⓚを主軸とした立ち回りを徹底すれば、今作唯一？　の完全対空技「RCフライングパワーボム」が活きる。サガットや山崎など立ち回りがつらいキャラにも、RCダブルラリアットを駆使することで闘える。

また、ダブルラリアットがしゃがみ状態に当たるキャラには、ガードゲージをケズったり、投げの裏の選択肢として使える。ファイナルアトミックバスターを狙いつつ、ダメージ負けしないしゃがみ強Ⓟと完全対空を持って立ち回ろう。



とにかく強いRCフライングパワーボム、跳び込みはこれで対処しよう。

Aグルーヴ

・響

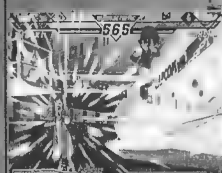
まず注目する点はオリコンの狙う状況の多さ。画面端はもちろん、画面中央でも強Ⓚ投げ後に追撃ができるため、単純にオリコンと投げの二択で大ダメージを狙える。また、オリコンがガードされていても相手のガードを揺さぶることができるのも強い。

さらに、オリコン発動後の遠間にて切るなりから始動するコンボの有効射程がすさまじく広く、一度ゲージをためてしまえば、相手は画面半分近く離れた位置で、垂直ジャンプすることとさえ許されない。

これらの多彩なオリコンを使いこなし、RC近寄りて切るなりやしゃがみ強Ⓟをメインとしたけん制&ゲージためを使って闘おう。



投げとオリコンの単純な二択はやはり強力。どちらが決まっても大ダメージだ。

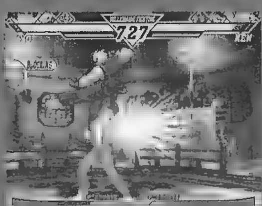


安易な垂直ジャンプはオリコンの的。立ち回りで常に狙っていこう。

Pグルーヴ

・京

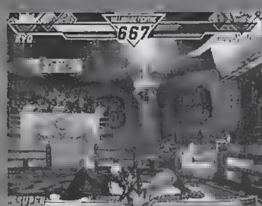
Pグループのメリットを最大限に活かせるキャラ。連続技が高威力なので、各状況でのブロッキング後の反撃を研究し、使い分けるだけでも、かなりの強さを引き出せる。



多彩な連続技を持つ京は、Pグルーヴと相性がいい。連続技を使い分けろ!

立ち回りでは、防御的に使う地上ブロッキングのリスクが大きいので多用しないこと。

そして、一度転ばせたら二度と起き上がらせない覚悟で攻めよう。再度起き攻めができる強Ⓚ投げを軸に、気絶値を計算しながら起き攻めをできると心強い。対空面での不安がある人は、振り向き鬼焼き(➡⬇↘⬇⬋Ⓟ)と、立ち中Ⓚを使ってみるといいだろう。



起き攻めの軸は強Ⓚ投げ。連続技を警戒させ、どん欲に狙っていこう。

Kグルーヴ

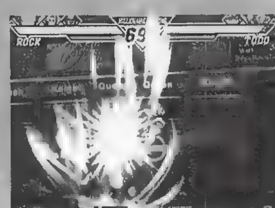
・ロック

何よりスパコンの性能が群を抜いて高い。けん制のスキを突ける反撃性能の高いシャインナックル。強力な対空のレイジングストーム。大ダメージを与えられる上、ガードされてもOKのデッドリーレイブ。と、三拍子そろっている。また、シャインナックルとレイジングストームのレバー操作が同じ(⬇⬋⬅⬇⬋⬅)なので、状況に応じて技を簡単に切り替えられるのもいい。



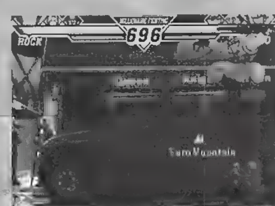
スパコン性能がズバ抜けているロック。怒りゲージをためればこっちのもの。

攻めに関しては、近距離で有利になったら、打撃と真空投げで二択を迫っていこう。真空投げから追撃でスパコンが決まるのもオイシイ。さらに、真空投げをジャンプで回避されてもスパコンで迎撃すればフォローできる。



コマンドをあらかじめ入力しておき、相手の状況で押すボタンを代えよう。

判定の強いジャンプ強Ⓚやハードエッジを軸にしてジャストディフェンスを狙い、怒りゲージをためることを主点に置いた立ち回りをして、各種スパコンを当てるチャンスを逃さなければ、Kグルーヴロックの強さが引き出すことができるだろう。



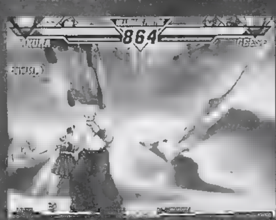
二択の要になる真空投げ。跳ばれたらスパコンで落としてしまおう。

Sグルーヴってどうなんでしょう？

闘劇を前にして、ダークホース的存在のSグルーヴ。決して弱い訳ではないが、人気の無いこのグルーヴを見ていこう。Sグループの強さは「安定」の一言。Lv1スパコンやゲージためにに目が行くが、真の強さはどんな状況でも気絶とガードクラッシュを回避できる「避け」と「避け、カウンター攻撃、カウンター攻撃空キャンセル」を駆使した地上戦にあるといえる。



立ち回りのキモになる「避け」。RCに対しても効果を発揮するぞ。



逃げの手段として起き上がりに避けも有効。投げられるのは必要経費だ。

走りと小ジャンプがあるため、逆転しなければいけない状況から一気に攻めることも可能となっている。つまり、普段はバリエーション豊富で安定した立ち回りをメインとし、いざとなったら走りと小ジャンプを駆使して攻める。これがSグルーヴの基本スタイルになる。対戦では、攻めなければ行けない状況を見切り、攻めのスタイルへの切り替えるが難しいが、そこを補うだけの経験を積むには、まだ遅くないはずだ。

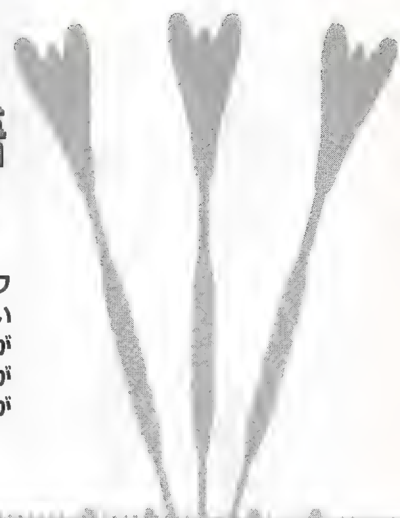
インフォサーション BOOSTER

ブランカ、キャミィ)、Nグルーヴ(サガット、ブランカ、[illegible])、Kグルーヴ(キャミィ、キース、サガット)でしょう。これらのキャラを使ったら負けないようにしたいですね。



Let's Play Darts
ダーツ始めてみよう物語

第五話　クリケットを遊ぶ

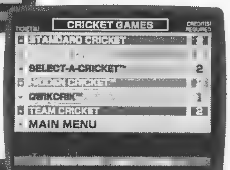


前号までに紹介してきた「カウントアップ」と「01（ゼロワン）」は、一人でも遊べるゲーム。いうなれば、自分との戦いでもある。でも、やっぱりダーツで遊ぶときは、大勢の方が楽しいよね？　というわけで、今回は最大四人までの対戦が楽しめる「クリケット」を紹介しよう。さまざまな駆け引きが発生するこのゲーム……なかなか奥が深いぞ。

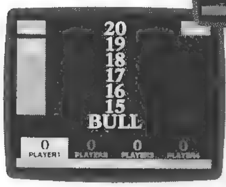
今回紹介するゲームの始め方



①まずはメニュー画面で左の列の上から2番目にある「クリケットゲームズ」を選択する。



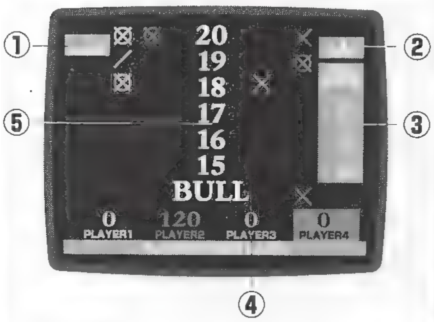
②続くメニューの一番上にある「スタンダードクリケット」を選択。プレイ料金は一人200円。



③ゲーム開始。三人以上で遊ぶ場合は（最大四人まで）、この前にもう一つ選択画面が入る（後述）。

駆け引き満載！　みんなでダーツするなら、「クリケット」は外せない!!

ゲーム画面の見方



①ラウンド数
最大20ラウンド。1ラウンドに矢を3本投げられるのは、ほかのゲームと変わり無い。

②矢の投数
1ラウンド中、現在何投目かを表示。

③矢の刺さった場所
3本の矢がどこに刺さったかを表示。15～20&ブル以外に刺さっても、一応表示される。

④現在のポイント
投げる順に左から表示。ノーマルクリケットなら高得点、カット・スロートなら低得点を目指す。

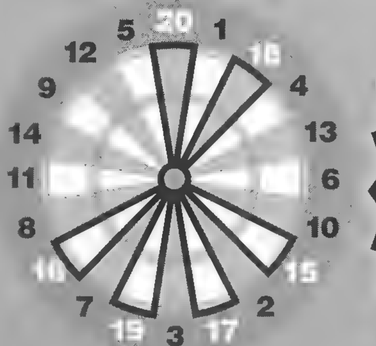
⑤現在のクローズ状況
各プレイヤーのクローズ状況を表示。全プレイヤーがクローズしたナンバーは青で表示される。一早くすべてのナンバーをクローズさせよう。

／ **1マーク**　矢を1本ヒットさせた状態。この状態では、まだまだ不完全だ。

╳ **2マーク**　ここからダブルに入れる場合は、1本分のポイントが加算される。

⊗ **3マーク**　3本ヒットさせた状態。これ以降、矢をヒットさせるとポイントになる。

クリケットってどんなゲーム？



クリケットは、簡単いえば陣取りゲーム。今回紹介する「スタンダードクリケット」の場合は、15～20&ブルという計六つのナンバーを使い、一つのナンバーに3本の矢をヒットさせることで自分の陣地とすることができる。そして、自分の陣地としたナンバーに、さらに矢をヒットさせるとポイントゲット。最終的にすべての陣地を埋め尽くし、ポイントでリードしたプレイヤーが勝ちだ。なお、各ナンバーのダブル、トリプルにヒットした場合は、それぞれ2本分、3本分のポイントとなるぞ（ブルはアウターブルが1本分、インナーブルが2本分）。

2種類のゲームモード



スタンダードクリケットには下で紹介する2種類のゲームモードが存在する。冒頭の「ゲームの始め方」で後述するとしたのは、このゲームモード選択のことだ。二つの違いは、15～20&ブルを埋め尽くしたときに、ポイントが高ければ勝ちになるか、低ければ勝ちになるかである。



カット・スロート

クローズしたナンバーに矢をヒットさせると、そのナンバーをクローズしていない別プレイヤーにポイントが加算され、最終的にポイントが低いプレイヤーが勝ちとなるゲーム。三人以上でなければプレイすることはできないが、ノーマルクリケットよりも駆け引きが熱いゲームだ。

ノーマルクリケット

クローズ（3本の矢をヒットさせた状態）したナンバーに矢をヒットさせると自分にポイントが加算され、最終的にポイントが高いプレイヤーが勝ちとなるゲーム。すべてのプレイヤーがクローズしたナンバーにヒットさせてもポイントにはならないことに注意（カット・スロートも同様）。

キャサ夫のダーツ日記　**SPOILER（スポイラー）**　三人以上でプレイできる「カット・スロート」専用のルール。いずれかのプレイヤーがすべてのナンバーをクローズし、かつ決着が付かなかったとき、そのプレイヤーよりも点数で負けているプレイヤーは「SPOILER（スポイラー）」となり、ゲーム途中であっても失格になる。要は逆転の芽がありませんよ、ってことだ。

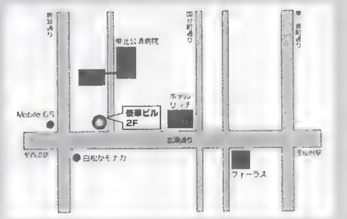
プレイスポット紹介　仙台編　St. Elmo's Bar



アメリカンな雰囲気の店内には、ダーツ筐体が1台設置されているほか、矢やフライトも販売されている。仙台屈指の実力を誇る女性ダーツプレイヤー丹治さん(スタッフ)が、やさしくダーツの遊び方をレクチャーしてくれるので、ダーツ初心者の人でも安心して入店できるぞ。

住所：宮城県仙台市青葉区国分町2-3-1　泰華ビル2F
TEL：022-266-1930
営業時間：19:00~翌2:00(日曜定休日)
URL：http://www004.upp.so-net.ne.jp/st-elmos/



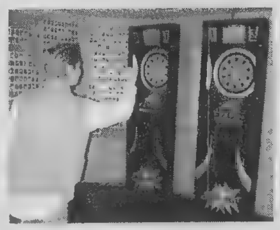


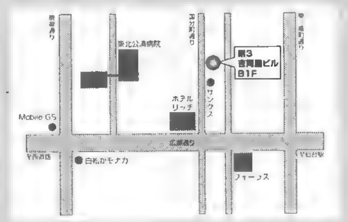
プレイスポット紹介　仙台編　セレブレーション



オーナーの西川さんは、国内のダーツトーナメントのほか、年一回アメリカで行なわれる大規模なダーツトーナメントにも出場し、好成績を残すほどのスゴ腕プレイヤー。そんな氏を慕って、仙台界隈のダーツプレイヤーが多く集まるお店だ。店内には4台のダーツ筐体が設置されている。

住所：宮城県仙台市青葉区国分町2-10-11　第3吉岡屋ビルB1F
TEL：022-216-3307
営業時間：19:00~翌7:00
URL：http://www.conti.jp/celebration.htm/





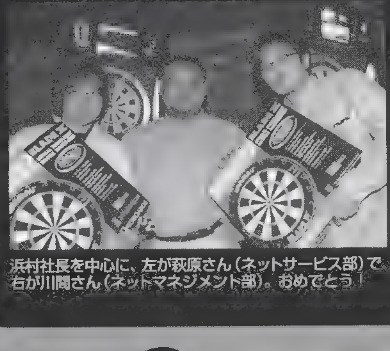


eb！社内ダーツ大会 エンターブレイン杯開催！

ダーツブームはエンターブレイン社内にも巻き起こっていた！　我らのビッグボス浜村社長や、本誌の猿渡編集長などの呼び掛けで、社内ダーツトーナメント実行委員会が発足。同委員会が主催する大会が、去る10月30日に渋谷Beeにて行なわれたのだ。

参加者は32名。試合形式はカウントアップ・ダブルス。当ページ担当編集のマジンも、デスクの霜竜とペアを組んで参戦したが、あえなく2回戦敗退。優勝したのは、その2回戦で当たった萩原さん&川間さんペアだった。

初プレイの人も多い中、とにかく盛り上がったこの大会。やはり"ゲーム好き"にはダーツがオススメってことですな。



浜村社長を中心に、左が萩原さん(ネットサービス部)で右が川間さん(ネットマネジメント部)。おめでとう！

勝つために知っておきたい四つの心得

① 先行有利

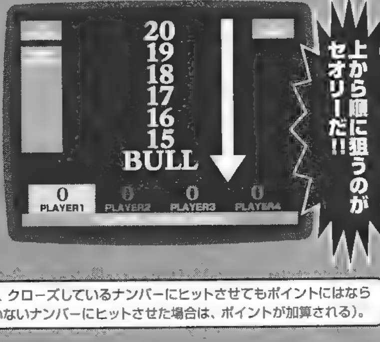
ダーツに数あるゲームのほとんどは、先行有利。ちょっと考えれば分かると思うが、それはこのクリケットにもいえることだ。よって、ゲーム開始前の順番決めは結構大切。

ただ、先行有利とはいえ、必ずしも先行のプレイヤーが勝つとは限らない。狙ったところにヒットせず、失敗することもあるからだ。このように、相手がミスをしたときにリードを奪うことが、クリケットで勝つためには必要だ。

② 20→……→15→ブルの順に狙う

クリケットでは、ポイント効率と的の大きさ(狙いやすさ)から考えて、20→19→18……→15→ブルという順番にクローズしていくのがセオリー。試合前半で相手に20や19でポイントを離されると、後半で巻き返そうとしたときに16や15という低いナンバーでポイントを稼ぐしか無くなるので、このセオリーは頭に入れておいた方がいい。

ただし、場合によっては順番に埋めていくというセオリーを崩す必要も出てくる。対戦相手が自分のクローズしていないナンバーでポイントを稼ごうとしている場合などがその一例だ。



③ 3投目でうまく点を稼ぐ

ラウンド最後の3投目のダーツを投げるときは、シングルでクローズできるナンバーがあればその箇所を狙うべき。しかし、ダブルやトリプルにヒットさせなければクローズできないナンバーしか残っていない場合は、高い命中精度が問われることになる。そこでこのような場合は、より確実に勝利するためにも、既にクローズしているナンバーでポイントを稼げる箇所を狙おう。これならシングルに刺さってもOKだ。



暗黙の連係プレイ!?

四人でカット・スロートをプレイしているときに、トップの人が15をクローズしていなくて、ほかの三人が15をクローズしているとする。このような場合は、三人で一時的に同盟を結び、15を狙いまくってトップの人を引きずり下ろす……なんて戦法もあり。勝つためには、このような連係プレイも必要なのである。

キャサ夫のダーツ日記　OVER KILL(オーバー・キル)：ノーマルクリケット二人プレイの場合、200ポイント以上リードしているプレイヤーは、クローズしているナンバーにヒットさせてもポイントにはならないので注意しよう。これが「オーバー・キル」と呼ばれるルールだ(200ポイント以上リードしていても、クローズしていないナンバーにヒットさせた場合は、ポイントが加算される)。

ジャンク新聞
No.34
NOVEMBER 30, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

冷めやらぬ「GGXX」、そして「KOF」、個人的に遊んでいる「三国戦紀2 武将争覇」。寒くなってきましたが、ゲーセンは熱いですね！

combo BBS 連続技掲示板

新旧入り乱れての掲載です。といってもまだゲーセンにあると思うので、試してみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：京
●（画面端、MAX発動中）近距離立ちC→毒咬み→荒咬み→強七拾五式・改→弱轢鉄→荒咬み→R・E・D・KicK

実戦でも狙えるMAX発動中の連続技です。画面端以外でも、近距離立ちC→毒咬み→強七拾五式・改→弱轢鉄→荒咬み→弱R・E・D・KicKにすればつながります
（神奈川県　杜雷天さん）

㋵：早速来ました。新作からの投稿です。これはいろいろとアレンジが可能で、近距離立ちC→毒咬み→荒咬み→毒咬み→強七拾五式・改→弱轢鉄→（引き付けて）荒咬み→弱轢鉄→荒咬み～九傷～七瀬にすると威力アップが望めるので、試してみてください。

ギルティギア イグゼクス：ブリジット
●（YOYO配置後）ロジャーラッシュ→メンテナンス中の悲劇→（ロジャーラッシュヒット）→ダッシュ遠距離立ちS→（メンテナンス中の悲劇ヒット）→ジャンプ[S→⬇+S]→ジャンプ[S→⬇+S]

「覚醒必殺技の暗転（強制停止）中もYOYOやロジャーは動き続ける」という性質を利用した連続技です。相手が暗転前にガードしていなかった場合、暗転中にロジャーラッシュがヒットし、そこから連続技につなげられます。
（群馬県　小雨ICEさん）

㋵：『GGXX』初掲載は、メンテナンス中の悲劇を使った連続技。YOYOを遠距離に配置すれば、ロジャーラッシュ後ガトリングからメンテナンス中の悲劇を出してもOK。ロジャーラッシュのよろけ（空中ヒット）からメンテナンス中の悲劇までつなぎましょう。普段は使わない技だけに、一度は決めてみたいですね。

ストリートファイターⅢ サードストライク：リュウ
●（相手しゃがみ状態）➡+中Ⓟ→（しゃがみ強Ⓚ出始めキャンセル）→真・昇龍拳

起き上がりに➡+中Ⓟの終わり際を重ねてからの真・昇龍拳はおなじみですが、普通に➡+中Ⓟを当てた後もダッドリー、アレックス、ユリアン、ギル限定でつながります。
（？？？県　ほたるるさん）

㋵：『ストⅢ 3rd』ではメジャーといえる、前進する通常技の出始めをキャンセルすることで瞬時に前進しつつ技を出す、というテクニックを使った連続技です。難度が高いため（最速の出始めキャンセルが必要）、実戦活用は厳しいと思われますが……。なお、豪鬼の➡+中Ⓟからも滅殺豪昇龍がつながるそうです。

コンボ品評会

3ラインバトルが非常に印象的な『餓狼伝説3』が、今回のお題になります。

—今月の一品—
～餓狼伝説3：ブルー・マリーより～

●【➡+D→対オーバースウェー攻撃（A+B）→フェイント技】×n

ミドル度	♥♥♥♥♥
暴発度	♥♥♥♥
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

どのキャラもトゲがあり、すぐに決着が付くこのゲーム。マリー嬢の➡+Dは、リーチが長くガードされても有利な高性能技。しかも、画面端で決まればパラダイス！　相手が手前ラインに飛ぶので、対オーバースウェーライン攻撃を当てつつフェイント技でキャンセルすると、さらに➡+Dがつながって……。

ポイントはフェイント技前後の入力。フェイント技は➡⬇↘+AC同時押しなので、キャンセルフェイント技の入力が遅く➡+Dの入力が早いと、バーチカルアローに化けるので注意しましょう。



手前に送って～、引き戻す。数セットで気絶するため、瞬殺もありえます。
©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

065 一人舞台
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

メイ・リーを使い、連続技にストライカーシャンフェイを組み込みつつその三段目と同時にメイ・ジ・エンドを決めると、相手が吹っ飛んでいるにもかかわらず、メイが一人でメイ・ジ・エンドを繰り出し始めます。
（神奈川県　杜雷天さん）

㋵：同様の現象で多数の投稿がありました。メイ・ジ・エンドのロックを外す感じでタイミングを調整すれば、ほかのストライカーでもできそうです。

066 一人舞台2
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

自分はメイ・リー、相手は雛子で、画面端を背負った状態でメイ・ジ・エンドを決めます。すると、跳び蹴り部分が空振りして爆発の演出に移行せず、雛子がしばらく気絶状態のままになります。ここでスタンダードモードに切り替えて我打反襲を連発すると、変なところにヒットマークが出まくります。
（岩手県　セスと愉快な仲間達さん）

㋵：再びメイ・リーネタ。我打反襲を出すとヒットマークの嵐になるのが面白いこの現象、一度試して笑ってやってください。

今号の Most Valuable Combo!

投稿数が少なめなこのコーナー。逆に掲載確率は高くなるので狙い目か？

ユンよりはユン側のプレイヤーに[illegible]った闇コンボ。こういうのが実際に[illegible]

[illegible]。[illegible]は、逆に考えると正攻法で勝てるキャラが少ない証!?

㋵&オヤジの編集後記

㋵：「またもやGGXXのDVD収録作業があってさぁ、肩が……」
爺：「今度は何？」
㋵：「PS2版攻略本の付録。おなじみのキャラ別連続技があってね、今回は1日で全キャラ分撮ったよ。」
爺：「キツそうだね。そういえばKOFの方はどう？　早速対戦しようよ」
㋵：「いいねえ。じゃあタクマでハメてもいい？　ねえいいよね？」
爺：「ハメって？　覇王翔吼拳のこと？」
㋵：「もちろん！　よし、やろうやろう！」
爺：（絶対にリバーサル後転で逃げてやる……）

投稿求ム！
●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●**コンボ品評会**：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●**今号のMVC**：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

ARCADIA

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見、ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

Present

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下記の商品をプレゼントいたします。

合計20名様





こども商品券 ¥10,000分

トイカードより全国のおもちゃ屋さんや百貨店、スーパーの玩具売り場はもちろん、加盟の子供服、ベビー用品売場や写真スタジオでもご利用できるこども商品券をお一人様¥10,000、計20名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒174-8741 東京都板橋区板橋北郵便局 私書箱61号 株式会社エンターブレイン アンケート(アルカディア)係

■<締切>2002年12月31日(火)当日消印有効 ■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 アルカディアを毎号買っていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんど毎号 2.ときどき 3.はじめて

Q2 普段アルカディアはどこで購入しますか(○はひとつだけ)

1.自宅近くの書店 3.コンビニエンスストア
2.学校や職場近くの書店 4.その他

Q3 アルカディアを選んだ理由は何ですか(○は5つまで)

1.アーケードゲームの最新情報が載っているから
2.アーケードゲームの攻略が役に立つから
3.価格が手頃だから
4.情報の信頼性があるから
5.友人・知人の評判が高いから
6.興味のある記事・特集があるから
7.連載読み物・特集があるから
8.付録ポスターがついているから
9.毎号買っているから
10.その他

Q4 アルカディアの広告をどの程度見ていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんどの広告をくわしく見る
2.興味のある広告だけくわしく見る
3.広告はあまりみない

Q5 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか(○はいくつでも)

1.週刊ファミ通
2.ファミ通PS2
3.ファミ通キューブ+アドバンス
4.ファミ通Xbox
5.ファミ通WaveDVD
6.コミックビーム
7.LOGIN
8.E LOGIN
9.TECH GIAN
10.Dear My…
11.Vジャンプ
12.OnlinePlayer
13.コンプティーク
14.電撃プレイステーション
15.HYPERプレイステーション2
16.ザ・プレイステーション2
17.ドリマガ
18.電撃GameCUBE
19.Nintendo DREAM
20.コロコロコミック
21.週刊少年ジャンプ
22.週刊少年マガジン
23.週刊少年サンデー
24.週刊少年チャンピオン
25.週刊ヤングジャンプ
26.週刊ヤングマガジン
27.週刊ヤングサンデー
28.週刊モーニング
29.週刊ビックコミックスピリッツ
30.週刊コミックバンチ
31.NewType
32.アニメージュ
33.BOON
34.smart
35.POPEYE
36.Sports Graphic Number
37.東京ウォーカー(関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む)
38.日経エンタテインメント!
39.週刊プレイボーイ
40.CDで～た
41.ビデオ&DVDで～た
42.TVガイド
43.ザ・テレビジョン
44.週刊アスキー
45.カーセンサー
46.FRIDAY
47.FLASH
48.その他ゲーム誌
49.その他マンガ誌
50.その他ファッション誌
51.その他情報誌
52.その他パソコン・インターネット雑誌
53.その他自動車・オートバイ雑誌
54.その他雑誌

▼ ゲームセンターについてお聞きします

Q6 ゲームセンターにはどのくらい行きますか(○はひとつだけ)

1.毎日 3.週に1回程 5.月に1回程
2.週に3～4回 4.月に2～3回 6.ほとんど行かない

Q7 一回ゲームセンターに遊びに行く時どのくらいお金を使いますか(○はひとつだけ)

1.500円未満 3.1100～3000円 5.5100～10000円
2.500～1000円 4.3100～5000円 6.10000円以上

Q8 どのジャンルのゲームが好きですか(○はいくつでも)

1.格闘 3.アクション 5.音楽 7.麻雀(脱衣含む)・囲碁・将棋 9.シミュレーション
2.シューティング 4.スポーツ 6.パズル 8.体感 10.その他

Q9 ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか（○はいくつでも）
1.メダル　2.プライズ　3.プリクラ　4.その他

Q10 ゲームセンターで知り合いになって仲間(友達)になった人はいますか
1.沢山いる　2.2〜3人位いる　3.ほとんどいない

Q11 よく行くゲームセンターは決まってますか
1.よく行く店が何店舗かある　2.よく行く店が1店舗はある　3.特に決めていない

▼ 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きします

Q12 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
1.ゲームセンター　2.家庭用ゲーム　3.同じくらい

Q13 ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
1.必ず購入する　3.どちらとも言えない
2.好きなゲームなら購入する　4.購入しない

Q14 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか
1.移植前より頻繁に遊ぶ　2.移植前より遊ばなくなる　3.どちらとも言えない。

Q15 あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか(○はいくつでも)

A	B		A	B	
1	1	RPG	6	6	スポーツ
2	2	シミュレーション	7	7	音楽
3	3	アクション	8	8	パズル
4	4	シューティング	9	9	麻雀・囲碁・将棋
5	5	格闘	10	10	その他

▼ インターネットについてお聞きします。

Q16 インターネットを利用していますか
1.利用している　2.利用していない

Q17 Q16で1.を選んだ方にお聞きします。インターネットをどこで利用していますか（○はいくつでも）
1.自宅　2.学校　3.勤務先　4.その他

Q18 何を使って利用していますか(○はいくつでも)
1.デスクトップパソコン　3.ゲーム機
2.ノートブックパソコン　4.その他

Q19 自宅での通信回線は何を使っていますか（○はひとつだけ）
1.アナログ接続　3.ADSL　5.CATV
2.ISDN　4.光ケーブル　6.PHSなどの無線

Q20 Q19で選んだ回線の速度は、どのくらいですか（○はひとつだけ）
1.32K　3.64K　5.8M　7.12M以上
2.56K　4.1.5M　6.12M

Q21 自宅のパソコンでインターネットを利用する一日の時間はどれくらいですか（○はひとつだけ）
1.メールのチェックのみ　4.30分〜1時間
2.〜15分　5.1時間〜2時間
3.15分〜30分　6.2時間以上

Q22 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか(○はいくつでも)
1.ゲームの情報収集　7.ホームページの作成
2.その他趣味の情報収集　8.ソフトのダウンロード
3.仕事の情報収集　9.ゲーム
4.買い物　10.チャット
5.オークション　11.ストリーミング等の動画鑑賞
6.電子メール　12.その他

▼ 携帯電話についてお聞きします。

Q23 携帯電話はお持ちですか
1.持っている　2.持っていない

Q24 利用しているサービス会社は何ですか
1.NTTドコモ　2.Jフォン　3.au　4.TU−KA　5.その他

Q25 その会社を選んだ理由は何ですか（○はいくつでも）
1.友人・知人が使っているから　4.携帯機器のデザインがいいから
2.サービスが豊富だから　5.雑誌・TVの広告を見て
3.料金割引があるから　6.何となく

Q26 利用しているサービスは何ですか（○はいくつでも）
1.通話
2.メール
3.i-mode、J−skyなどのインターネット接続サービス
4.iアプリ、Javaアプリなどのアプリケーションダウンロードサービス
5.写真（ムービーも含む）

Q27 Q26で3.インターネット接続サービスと答えた方にお聞きします。
利用しているインターネット接続サービスは何ですか（○はいくつでも）
1.着メロ　5.占い　9.バンキング
2.待ち受け画面　6.芸能・エンタメ情報　10.その他
3.ゲーム　7.出会い系サイト
4.ニュース・天気などの情報サービス　8.ショッピング

Q28 Q27で3.ゲームと答えた方にお聞きします。
ゲームの種類はどちらが多いですか？
1.ウェブゲーム　2.iアプリ、Javaアプリのダウンロードゲーム

Q29 利用しているゲームのジャンルは何ですか（○はいくつでも）
1.ロールプレイングゲーム　4.シューティング
2.アクション　5.パズル（テーブルゲーム含む）
3.シミュレーション

Q30 登録している数はいくつですか
1.1つ　2.2つ　3.3つ　4.4つ　5.5つ以上　6.登録していない

Q31 そのゲームを選んだ理由を教えてください
1.家庭用もしくはパソコンゲームで既に遊んだ経験があるから
2.おすすめメニューにあったから
3.友人・知人に聞いて
4.雑誌・TVなどの情報をみて
5.何となく

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　都道府県 TEL　e-mailアドレス
氏名	フリガナ
性別	1.男　2.女　／ 年齢　歳 ／ 未既婚　1.未婚　2.既婚 ／ 子供　1.有　2.無
職種	1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.専門学校生　5.短大生　6.大学生　7.営業職　8.販売職　9.ゲームに関わる技術職　10.その他の技術職　11.ゲームに関わるデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　12.その他のデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　13.事務・専門職　14.労務・技能職　15.パート・アルバイト職　16.自営　17.主婦　18.無職　19.その他

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

新品箱付 超特価基板!!

もうぢゃ ¥1,000



麻雀学園祭2 ¥2,000



ときめき麻雀パラダイス ¥2,000



子育てクイズマイエンジェル3 ¥2,000



TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

- ネットシティ(新品) ……¥228,000
- ブラストシティ …………¥150,000
- NEWアストロシティ ……¥35,000
- アストロシティ …………¥30,000
- NAOMIマザー …………¥45,000
- NAOMI+カプコンDCコンバーターセット …………¥62,000
- NAOMI+セガDCコンバーターセット …………¥60,000
- D.O.A.2ミレニアム(ROM) …¥3,000
- スパイクアウトDBO(PCB) …¥48,000
- 蒼穹紅蓮隊(ROM) ………¥4,000
- アラビアンファイト ……¥24,000
- カプコン vs SNK(SUB) ……¥500
- アルティメットエコロジー(再販版新品SUB) ………¥98,000
- ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～(CD版PCB) …………¥9,000
- CP-Ⅱマザーボード ……¥3,000
- プロギアの嵐(SUB) ……¥25,000
- グレート魔法大作戦(SUB) …¥5,000
- D&Dタワーオブドゥーム(SUB) …¥18,000
- スリップストリーム(国内未発売) …¥40,000
- USネイビー …………¥12,000
- マッスルボマー …………¥15,000
- マジックソード …………¥33,000
- 天地を喰らう …………¥35,000
- ミスタードリラー …………¥11,000
- ミスタードリラー2 ………¥11,000
- F／A …………¥12,000
- ギャラガ'88(PCB) …¥20,000
- KOF2001(SUB)………¥18,000
- 極上パロディウス(PCB) …¥10,000
- グラディウスⅡ …………¥22,000
- 空牙 …………¥12,000
- 格闘野球リーグマン ……¥15,000
- フック …………¥10,000
- Xマルチプライ …………¥17,000
- マクロスプラス …………¥18,000
- アクウギャレット …………¥15,000
- バブルボブル …………¥18,000
- 怒首領蜂 …………¥28,000
- 怒首領蜂2(新品SUB) …¥10,000
- USAFムスタング ………¥20,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで
http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
- 銀行振込 …入金確認即商品発送
- コレクトサービス …商品代引サービス
- 分割払い取扱い

振り込み先
- 大和銀行 平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト

大阪市東住吉区今川6-3-27



※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

初心者にやさしい

PCB ARCADE SHOP

マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

最新情報満載！
トライホームページ **http://www.try-inc.co.jp** アミューズメントタワー
情報もこちらでチェック！

ーアイレムー

R-TYPE II	10,000
イメージファイト	15,000
ギャロップ	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000
ジオストーム	35,000
四川省II	3,000
大工の源さん	6,000
フック	10,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	6,000

ーアトラスー

エスプレイド	25,000
怒首領蜂	25,000
ななめでまじっく！	2,000
ブレイゾン	2,000

ーSNKー

レイジ オブ ザ ドラゴンズ	25,000
メタルスラッグ4	35,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 2000	10,000

★NEO-GEO★

NAM 1975	8,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
キャプテントマディ	12,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブザモンスターズ 2	3,000
月華の剣士	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 94	1,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 97	6,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 99	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 2000	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
真サムライスピリッツ	1,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	12,000
将棋の達人	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
スラッシュラリー	4,000
天外魔境真伝	6,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオジオカップ' 98	4,000
パズルボブル	3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ブレイカーズ	8,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ2	10,000
メタルスラッグ3	18,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	5,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
わくわく7	10,000

★その他のシステム★

原始島	12,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
名人戦	5,000

ーカネコー

グレート1000マイルラリー	10,000
サイヴァーン	8,000
閃激ストライカー	8,000
マジカルクリスタル	4,000

ーカプコンー

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
ギガウイング 2	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000

★CP SYSTEM III★

ウォーザード	15,000

★CP SYSTEM II★

CPSIIマザーボード	4,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	30,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
カプコンスポーツクラブ(ソフト)	25,000
グレート魔法大作戦	8,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	5,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	7,000
パワードギア(ソフト)	18,000
ポケットファイター(ソフト)	7,000
マイティパン	12,000
ロックマン2(ソフト)	15,000

★その他のシステム★

1941	25,000
ストライダー飛竜	15,000
セクションZ	20,000
戦場の狼	15,000
戦場の狼II	10,000
天地を喰らう	35,000
パン 3	15,000
ファイナルファイト	25,000
魔界村	25,000

ーコナミー

★その他のシステム★

A-JAX	20,000
G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
X-MEN	28,000
アステリクス	10,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
ネメシス(グラディウス海外版)	70,000
サプライズアタック	6,000
サンセットライダーズ	25,000
サンダークロス	20,000
サンダークロスII	20,000
スーパーバスケットボール	10,000
スクランブル(海外版)	12,000
フラックアタック	20,000
ラビリンスランナー	15,000
ロードファイター	6,000

ー彩京ー

ストライカーズ1999	16,000
堕落天使(海外版)	35,000
ドラゴンブレイズ	15,000
ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.B	3,000

ージャレコー

ゲーム天国	8,000
プラスアルファ	25,000
鳳魅伝説	10,000
モモコ120%	48,000

ーセガー

★NAOMI★

NAOMI マザー	58,000
NAOMI GD-ROM KIT	58,000
NAOMI CPACOMコンバーター	20,000
COSMIC SMASH	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレス ジャイアントグラム 2000	5,000
パワースマッシュ	10,000

★ST-V★

オセロしようよ(ソフト)	10,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス(ソフト)	1,000
シーバスフィッシング(ソフト)	3,000
上海 万里の長城	10,000
プロ麻雀極S	4,000
MVP	2,000
コットン	10,000
スパイダーマン	18,000
ずんずん教の野望	10,000
バーニングライバル	10,000
ムーンウォーカー	35,000

ーセイブ開発ー

戦球(サブ)	2,000
ライデンファイターズJET	30,000

ータイトーー

式神の城	48,000

★G-NET★

G-NETマザー	30,000
カオスヒート	8,000
サイヴァリア リビジョン	20,000
式神の城	48,000
スーパーパズルボブル	5,000
ナイトレイド	10,000
レイクライシス	10,000

★F3 SYSTEM★

ダライアス外伝	20,000
Dr トッペル探検隊	15,000
Gダライアス ver. 2	10,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
究極タイガー	8,000
究極タイガー	8,000
グリッドシーカー	28,000
FIRE SHARK(鮫!鮫!鮫! 海外版)	20,000
スクランブルフォーメーション	38,000
ダイノレックス	10,000

中華大仙	3,000
ドンドコドン	10,000
パラメデス	3,000
ヘビーユニット(海外版)	3,000
マスターオブウェポン	18,000
ラスタンサーガ	18,000
ラスタンサーガ(海外版)	12,000
龍神	15,000
ルナーク	10,000
レイメイズ	30,000

ーデータイーストー

ウルフファング	16,000
空手道	12,000
キャプテンシルバー	15,000
コブラコマンド	3,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザ・グレイト・ラグタイムショー	58,000
スーパーバーガータイム	10,000
スーパーリアルダーウィン	15,000
ダークシール2	12,000
チェルノブ	48,000
バルダーダッシュ	8,000
ファイティングファンタジー	18,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ラストミッション	25,000
ロボコップ	8,000

ーテクモー

エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ジェミニウイング	14,000
タンクバスターズ	8,000
ブラッドブラザーズ	18,000
ボンジャック	15,000
雷電	8,000
雷龍	10,000
レジオネア	10,000

ーテクノスジャパンー

西遊降魔録	8,000

ー東亜プランー

ヴィマナ	10,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
ゼロウイング	10,000
達人王	12,000
フィグゼイト	15,000
ヘルファイヤー	10,000

ーナムコー

ギャプラス	12,000
ギャラガ88	25,000
クラックス	2,000
グレートスラッガーズ	2,000
グロブダー	18,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	25,000
ダンシングアイ	15,000
デンジャラスシード	25,000
鯛	

ー日本物産ー

妖魔忍法帳	25,000

ーバンプレストー

ウルトラマン倶楽部	4,000
スーパースラムズ	10,000
超時空要塞マクロス	8,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	3,000

ービスコー

ガルメデス	5,000

ービデオシステムー

ソニックウイングス	6,000
ハットリス	2,000
ラビオレプス	18,000

ーUPLー

アクロバットミッション	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000

ーその他ー

アシュラブレード	28,000
ウイッツ	2,000
がんばれゴンタ2	5,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
サボテンボンバーズ	10,000
上海III	2,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	10,000
パズレット	18,000
ブランディア	10,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	12,000
ぽんぽこ	20,000
メタフォックス	10,000
もうぢゃ	3,000

ー麻雀・花札ー

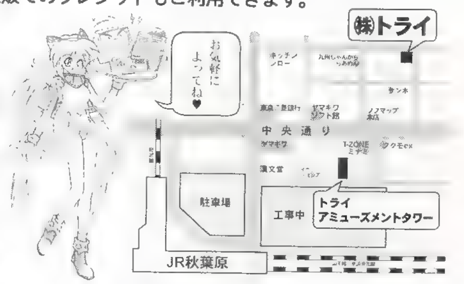
対戦ホットギミック	8,000
対戦ホットギミック フォーエバー	25,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P4	5,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
スーパーリアル麻雀P7	8,000
スーパーリアル麻雀VS	12,000
DVD麻雀スキャンダルブルー	148,000
E雀さくら荘〜空き部屋あります〜	10,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパー大中華圏	35,000
スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P4	5,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
スーパーリアル麻雀P7	8,000
スーパーリアル麻雀VS	12,000
セーラーウォーズ R	8,000
対戦ホットギミック	8,000
対戦ホットギミック フォーエバー	25,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
とってもE雀	2,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス	2,000
ファイナルロマンス2	3,000
プリティーセーラー 18禁	25,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀殺人事件(2コネクタ)	12,000
麻雀女学園	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,500
麻雀バニラシンドローム	10,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
麻雀ファンクラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2,000
流星雀士キララスター	10,000
かぐや姫(2コネクタ BET式)	12,000
華折鶴	2,000
華弥生	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

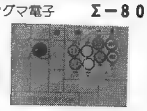


コントロールボックス

シグマ電子 雷神

¥29,800

シグマ電子 新製品 AV-7000
Now Printing.
¥26,000

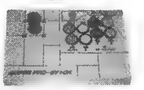
シグマ電子 Σ-8000TV

¥12,800

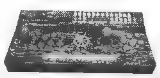
その他 新製品
8000・9000TB用
パソコン接続USB変換ケーブル

¥4,000

シグマ電子 風神

¥32,800

シグマ電子 新製品 Σ-9000TB

¥15,000

KIC ツインラダー 新製品

¥36,000
(ハーネス付)

8000・9000TB用 新製品
プレステ接続変換ケーブル
Now Printing.
¥4,000

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社
トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

Old Game Museum

NEVER SAY NEVER

残り少なき同朋へ、最後のメッセージ。

Text：RED

ある種のゲームには、常軌を逸したやり込みや、天才的なテクニックや発想などによってのみ掘り起こすことが可能な「本当のこと」が、容易にはたどり着けないところに存在している場合がある。

ゲーム性の深淵に眠るそういった「真実」は実に興味深く魅力的なもので、時に超絶的なハイスコア、時にギャラリーをも感動させるスーパープレイを生み出す力を持っている。

オールドゲームミュージアム最終回、キーワードは「NEVER SAY NEVER」――絶対に絶対無理だと言ってはならない――。

本当のことに、たどり着くために。

グラディウスの真実

安易に諦めることがいかに愚かしく、それがどれだけ可能性の芽を摘んでしまうことか……。そのことを心の奥底に刻み込まれたのは、グラディウスにおける「復活パターン」の存在を知らされたときだった。

かく言う筆者も、当時はさんざんこのゲームにハマっており、それなりに周回数も伸ばしてはいたものの、逆火山ステージや要塞ステージでミスした場合の「復活」に関しては、絶対に不可能だと考えていた。

もっともこれは、決して筆者だけが安易な思い込みに囚われていたわけではない。「復活不可能」というのは、当時大多数のグラディウス・マニアが信じて疑わない「常識」だったと言っていいだろう。

もちろん、高度に発達した現在のシューティング攻略概念を持ってすれば、グラディウスの「復活」は、端から絶望視するほどの難度ではないかもしれない。しかし、パターン性の高いシューティングゲームがほとんど無かった当時は、『グラディウス』の逆火山や要塞ステージ復活のような、「ドット単位、フレーム単位の超精密な動きによる完全パターン化」という方法論そのものが、無いに等しい時代だったのだ。逆の見方をすれば、我々は『グラディウス』というゲーム、そしてその復活パターンを開発したプレイヤーたちが「諦めなかった」おかげで、このような攻略方法論を与えられ現在に至っているともいえる。

パロディウスの真実

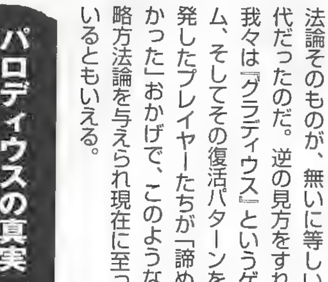
筆者も『グラディウス』の復活パターンに衝撃を受けて以来、諦めないことを信条にしてはいた。しかし、難しいゲームの核心を探り当てるのは、やはり困難なことが多い。「心が折れて」しまい、自力で本当のことにたどり着けないゲームも、当然あった。

心が折れた経験はいくつかあるが、中でも思い出深いのは、『パロディウスだ！』の2周目攻略である。

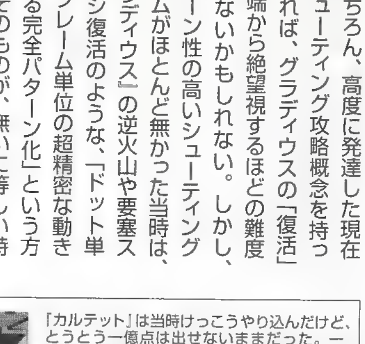
このゲームは2周目の難度がかなり高いのだが、特に2周目3面が突出した難度となっており、攻略を進める上での大きな壁になっていた。当時この2周目に挑戦していたマニアの大半（筆者含む）は、2周目3面の存在により絶望

Column ―気になるゲーム―

最近知ってビックリしたのは、『ミュータントナイト』が全3周構成で、しかもクリアしている人がいるということ。相当難しくて、相当マイナーなんだけど、やっぱりやる人はどこかに必ず居るもんなのだなと。上の本文中じゃ小難しいこと書いてますが、要するにこういうことをいっぱい知りたいだけなんですね。もちろん、自分でプレイして極められればそれに越したことはないんだけど、興味のあるゲームを今から全部やってたら、間違いなく寿命オーバーする自信があるし……。とりあえず、『カルテット』のラスボスを、最強装備のエドガーでノーダメージクリアできるかどうかを、だれか教えてください。



『ミュータントナイト』は故・UPLによる奇怪なアクションゲーム。一見クソゲー風味だが、実はかな～り面白いのだ。

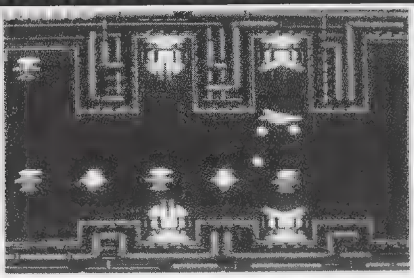


『カルテット』は当時けっこうやり込んだけど、とうとう一億点は出せないままだった。一度上手い人の話を聞きたいものである。

はじめは「無理!!」と思ったけれど……

『グラディウス』の復活

2周目以降、逆火山ステージや要塞ステージのハッチ地帯などは、ミスしたら復活不可能というのが常識となっていたが、当時のゲーメスト誌上で復活パターンが紹介され、マニアの反響を呼んだ。パワーアップシューティングゲームの「復活パターン」に対するマニアの意識は、この時から大きく変わっていった気がする。



なぜかザコの弾に当たらない（本当）。

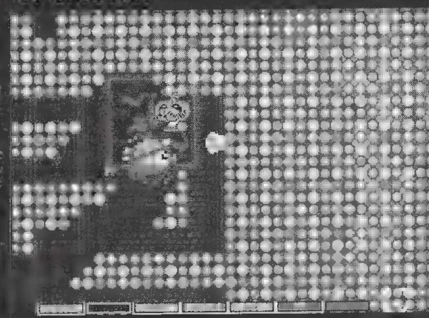
『ストII』対戦ザンギ

一回つかめば勝ちだけど、待たれたら終わりのクソ弱キャラ、というのがある時期までの認識だったザンギエフ。しかし、立ちスクリューを駆使した地上戦の発達により徐々に闘い方が確立されていき、大幅なパワーアップを果たした。何でもアリ対戦の中でしか発展しえない、シビアなゲーム性に痺れたマニアは少なくない。



『パロディウスだ！』の2周目

3面の後半で緑ベル（巨大化&無敵）を取ってベルを運びながらボスまで行き、ボスで赤ベル（菊一文字）を使う、という戦略が確立してから、再びこのゲームをやり始めるマニアが増えてきた。ちなみに、3面の後半で1万点稼ぐために緑ベルを使わないパターンを作り、実戦でちゃんとこなしている人もいた。



感を深め、このゲームを諦めていったのだ。

しかし、完全に不可能でない限り、諦めない者は必ずどこかにいるもので、今は無き名古屋の名門・イエローハットに集まっていた東海地方のマニアたちが、この難関を安定して突破するパターンを開発したのである。

より正確なニュアンスとしては、「パターンを開発した」というよりは、「パターン化に不可欠な戦略を確立した」、ということになるだろうか。

このゲームの攻略的な「本当のこと」は、「カプセル周期を調整し、青カプセル&ベルアイテムの出現位置を精密に管理した上で2-3を完全パターン化すること」に集約されていたのである。それさえできれば、後は何とかなる、というのがこのゲームの2周目の姿だったのだ。

仲間たちへ

「本当のこと」には、できることなら自力でたどり着きたいものだ。当然のことだが、他人が発見したり、作り上げたりしたものを教えられるよりも、自分の力で見つけ、作り上げるほうが楽しいに決まっている。

しかし残念なことに、人に与えられた時間には限りがあるし、能力もまた人それぞれだ。「本当のこと」を自力でつかむのは容易なことではなく、そういった経験を得られるのは限られたプレイヤーなのかもしれない。

しかし、諦めてしまえば、その瞬間に可能性が自分から失われてしまうことだけは、忘れてはならない。

——絶対に絶対無理だと言ってはいけない——この姿勢さえ保っていれば、後は努力と熱意と、ほんの少しの才能さえあれば、かなり多くの人に可能性があるのだ。

また、そういった姿勢を持っていれば、他人が見付け出した「本当のこと」に触れたときも、より深くその意味や価値を理解できる。

筆者も、パロディウスでは2周目3面で一度は戦線離脱してしまい、名古屋のプレイヤーに影響されて再開したクチだ。自力で2周目3面を突破したわけではない、という心残りもあるが、彼らが確立した戦略のおかげで2周クリアまで遊びきることができた喜びは、大きいものだった。他人がつかんだものであっても、それにより好きなゲームの真実に触れられるのは幸せなことだし、意味のあることなのだ。だから、「本当のこと」をつかんだ者は、何らかの形でそれを世に示し、皆を導いてほしいと思う。

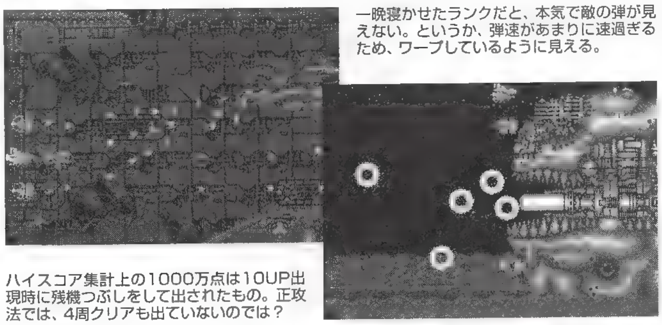
本当に面白いゲームも、それを理解して共有できる仲間も、絶望的なまでに減りつつある。

しかし、だからこそ、今この稿を読んでくれているあなたには、諦めず、さまざまなゲーム——それは過去のさまざまな作品も含めて——で、一つでも多くの「本当のこと」を掘り起こすことに挑戦してほしい。

私は死ぬまでに、もっともっと、多くのゲームについて、本当のことが知りたい。

Column —けど、無理なモンは無理—

絶対に絶対無理だと言わない方が良いのですが、それでもやっぱり絶対無理としか言いようの無いゲームはあるんですね。『ゼロウイング』はループするシューティングですが、正攻法での1000万点はやっぱり絶対無理でしょう。高次周はすべてのザコが超〜高速の5WAY弾を連射してくるようになり「無理」です。このゲームは通常の基板でもディップ設定で無敵にでき、プレイ中の切り替えも可能。興味のある方は基板を手に入れて、無敵状態＋ショット連射押しっぱなしの状態で、一晩寝かせてみることをオススメします。朝になれば、宇宙一終わっているシューティングゲームの、本当の姿を見ることができるでしょう。



一晩寝かせたランクだと、本気で敵の弾が見えない。というか、弾速があまりに速過ぎるため、ワープしているように見える。

ハイスコア集計上の1000万点は10UP出現時に残機つぶしをして出されたもの。正攻法では、4周クリアも出ていないのでは？

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田サクテル

鉄砲玉vs.レトロゲームイベント「ボルスパ」

サク　レゲー同人誌即売会「ボルスパ」っス。空は曇ってますが心は日本晴れっス～。
謎の男　不吉な雲行きですね～。
サク　つつーか、アーンタ誰っスか!
ゴッチ　宇宙病で倒れたおじゃ兄ィの代理で来た新米組員ゴッチです。
サク　ハァ、夜露死苦っス。というか前号も若頭が倒れた(12月号猛者通信参照)こといい、最近ロクなコトがねえよう!　スタートからバッドエンド確定って感じデスカ?　爆弾抱えたまま移動っス!
ゴッチ　こちらが会場ですか。まさに温故知新という言葉を連想させる建物ですね。
サク　うっひょ～♡　見渡す限り婦女子ばかり!　ついにレゲーも『ポップンミュージック』並の人気を獲得っスかねえ!?
ゴッチ　この列は会場の別フロアで開催されている某漫画同人イベントや、某人気ユニット同人イベントの列ですね。
サク　フフ……一瞬でも良い夢見られたっス。んがぁしかし!　将来この流れをレトロゲームに引き寄せてみせるっス!
ゴッチ　それはサク兄ぃのガンバリ次第ですね。差し違えるつもりでがんばりましょ。
サク　くぅ!　何だこのプレッシャーは!?
ゴッチ　さてと、気になる出展作品の傾向ですが、見たところ家庭用のレゲーが7、アーケードゲームが3の割合ですね。
サク　どこもかしこも気合の入った作品ばかり並んでるっス。半端じゃねえぇ!
ゴッチ　それじゃあ、うちらの出し物『キャプテンコマンドー!』本と宣伝ポップを並べて……さあ、開幕ですよ!
——すいません、質問いいですか?　8面のドッペルの抜け方なんですけど……。
サク　あ、それはですね……。
——このパターンはゲーメストでは……。
サク　(何だ?　この空間は!　レゲーを通じてこんなに熱くなれるとは……)
～イベント終了後　夜の港～
サク　ゴッチよ、自分は間違っていたっス。レゲーで一攫千金なんて。
ゴッチ　藪から棒にどうしたんですか?
サク　レゲーで何かを表現しようとする人たちがいて、レゲーはその情熱を生み出す力となり得る。今日はそれが分かっただけでも十分っスよ。いや～、レゲーの未来は明るいっス。売り上げはゼロだけどモーレツに感動した!
ゴッチ　ゼロ……?
サク　同人誌はコミュニケーションツールだから無料で配ったっス。当然っしょ!
ゴッチ　無料配布ってことはコピー代や「ボルスパ」の参加費など、おじゃ兄ぃが立て替えた諸経費を一銭も回収してないんですね。
サク　……あ。
ゴッチ　折檻確定～♡
翌朝、港に身元不明の土左衛門が浮かんだのはいうまでもない。

閃激!「ボルスパ」64番街A指定

レトロゲームイベント「ボルスパ」会場から各種イベントまでを詳細にリポート。レゲーイベントを開く人はこれを参考にしよう!

～Chapter1. 準備～



レゲー神より分与された土地に、宣伝ポップと配布ブツを並べて闇市の出来上がり。

～Chapter2. 開戦～



生の厳しい意見もクソありがたく頂戴しつつ、鉄砲玉本は無事ハケましたとさ。たった30部だが。

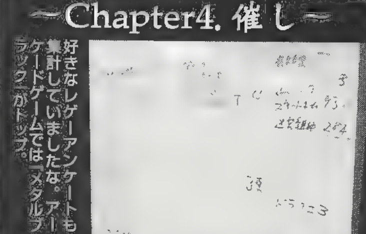
～Chapter3. 視察～



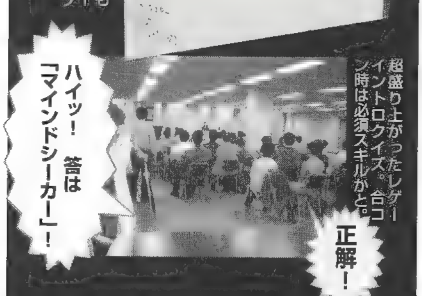
ナムコレゲーブース発見!!　写真中央に置いてある自作ヌイグルミは『ドルアーガの塔』のクオックスなのだ!!

ゴッチは『プレイウッド』関連のブツを購入&ダベり。新米組員とは思えねぇズ太さだ!

～Chapter4. 催し～



好きなレゲーアンケートも集計していましたな。アーケードゲームでは『メタルブラック』がトップ。



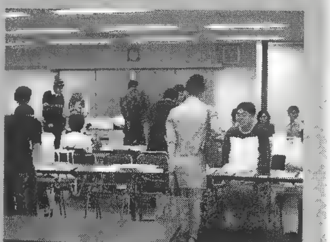
超盛り上がったレゲーイントロクイズ。合コン時は必須スキルかと。

What's「ボルスパ」?

流行に流されず、レトロゲームの同人誌を作っているサークルをリスペクトするために催されたイベント。大勢のレゲーマニアが参加したぞ!



パンフにワルキューレがいて、レトロテイストがガモガモと満ちあふれる。テンション上がるぜ!



『ボルスパ』は利益が目的ではない。レゲー好きが交流できるスペース作りが狙いなのだ!

レゲー事典　残念ながら次回開催の予定は無いという「ボルスパ」だが、その意思を継いでレトロゲームイベントを立ち上げようという若き獅子は必ずいるはずだ。「ボルスパ」主催者いわく「この規模のレトロゲーム同人誌即売会なら、開催はそんなに難しくない」とのこと。「俺が継いでやらあ」という勇者さま、開催が決まりましたらレゲー鉄砲玉までご連絡ください。

Look Back

ARCADE GAME

今ではあまり見ることがなくなったビデオゲームのビデオ。その黎明期には、正に修羅場ともいえる過酷な環境での撮影裏話があったのだ。

Text：Joe

BGV ビデオゲームビデオ誕生！

『魂斗羅』というゲームをご存じですか？　今から10年以上前にコナミより発売されたゲームで、恐ろしくランボーでコマンドーな漢たちが銃を手にエイリアンを倒しにいくという、映画も何も一緒くたなものでした。そんな微妙に汗くさい『魂斗羅』は『グラディウス』『ツインビー』と同時期にゲームビデオ化され、BGV（ビデオゲームビデオ）というものの先駆けとなった作品といえましょう。

当時、コナミではゲームソフト開発と映像出版も同じものではないかという考えがあったのか、専門部署の設立、制作から販売までを自社で行なう体制が整いつつありました。しかし、ゲームのビデオを収録するにはプレイヤーが必要なわけで、その『魂斗羅』のプレイヤーとして白羽の矢を立てられたのが、当時ハイスコアを狙わず、いかに『魂斗羅』でおもしろいプレイができるかを研究していた筆者（ほか1名）だったのであります。

この話を聞いた私は「自分のプレイがビデオになって全国に出回る！」という、記事執筆とは異なった魅力に取り付かれ、二つ返事で引き受けました。しかし、実際は当然のように攻略ビデオとしての性質を持っており、一人用ノーミスプレイのクリアは当たり前。当時ほとんどプレイしていなかった二人同時プレイもこなさなければならなかったのです！「どーすんの?」といったプレッシャーがのしかかり撮影当日まで猛練習の日々。そのかいあってか二人同時プレイもノーミスクリアできるようになったのであります。

そんなこんなで撮影当日。撮影はコナミ社屋の一室で行なわれました。部屋にはゲーム基盤、コンパネ、撮影機材、10インチぐらいのモニターなどがありました。ところがモニターがほかに無い!?　「すいません、これ敵の弾とか小さくて見難いんですけど」という我らの甘ったれた意見はすぐさま却下。「マジかよ!?」と心の中で叫びつつ、ちっちゃなモニターを相手に朝から晩までひたすらプレイする我らでした。その上「この武器でクリアしてください」「面白い死に方してください」「このボスでひたすら粘ってください」などなど、我らには地獄の沙汰にも思える無茶なリクエストを大安売りしてくれたのです。さらに二人同時プレイではコンパネの幅が狭いため互いの肘がぶつかる上に、2P側はモニターを正視できず斜めから見る格好となり、「なんか画面が縦長でボスキャラもスリムに見えるよ～、こんなの初・体・験♡」などとぼやきつつプレイしたもんです。

まぁ仕事だとはいえゲームが始まってしまえば、やはりゲーマーの血が騒ぎます。周囲から凝視されながらのプレイは相当なプレッシャーだったけど、一人用・二人用とも何とか撮影終了。後は編集さんにお任せして我らの任は終わり。

で、後日届いたサンプルをゲーメスト編集部にて鑑賞会。「一人用はちゃんとストーリーになってて映画みたいでイイね（ありがとう報われるよ！）」「二人用死にまくってるね……ギャグ?（すいません、本気プレイです）」「おまけ部分はやられるシーン続出なんですけど……ジャッキー映画のパクリじゃん?（勘弁してよ、編集さんの陰謀なの～）」といったカンジ。何だか複雑な心境でした。

なお、一人用は特定の武器を使用してクリアしたんですが、続編『Super魂斗羅』においてその武器がものの見事に最弱化していたのは、何とも味わい深いものがあり微妙なカンジでした。

L.A.B.写真館



コナミから1987年11月に発売された『グラディウス』『ツインビー』『魂斗羅』がセットになったものも同時発売で、いずれもVHSとβの2種類を販売していた。残念ながら既に絶版になっている。



暑い部屋で狭い画面と小さいコンパネと格闘しながらプレイ。ちなみに上の写真は『グラディウス』撮影時のもの。私は御旅屋氏と一緒にこの環境で『魂斗羅』を撮影しました。

■Joeプロフィール■

受験生の身分ながら真っ昼間からゲーセンで遊んでいたところをスカウトされ、ゲーメストのライターとなる。その後サラリーマンになり足を洗ったフリをしつつ、WWWの泳ぎ方の執筆や本誌のwebサイトを担当。

放置新聞

Text：RED　基板協力：マックジャパン

最終回となる今回は、私に「放置プレイ」という概念を与えてくれた、偉大なる放置ゲー『サボテンボンバーズ』をご紹介しましょう。

『サボテンボンバーズ』は、『バブルボブル』同様にフィールドが存在する固定画面アクションゲームで、ステージクリア条件は「敵全滅」です。空想攻略の段階では、まったく放置成功の可能性を感じさせない本作ですが、やってみるまで何が起きるか分からないのが放置プレイ。本作も実に意外な展開で決着します。

ポイントは、ミスする度にやられた地点に敵全滅アイテムが出現することと、敵の投げた爆弾に当ってもすぐにやられるわけではなく、爆弾と一緒に転げ回っている間は自キャラのアイテム回収判定が残っているということの二つ。そして、「2P同時プレイ」でスタートすることが、放置成功の必須条件です。

そうなんです！　本作は、自キャラが死亡することにより敵全滅アイテムが出現し、それを、敵の爆弾に巻き込まれて画面内を転げ回る、2P側が回収して「ドカン！」という、実にミラクルな展開で放置成功となるゲームだったのです。ちなみに、敵全滅アイテムを取ってクリアした時に、「ピャ～」だか「ニャ～」だかヘンテコな叫び声が聞こえます。んがぁ、しかし、実はコレ自キャラがやられた時の断末魔だったのです。

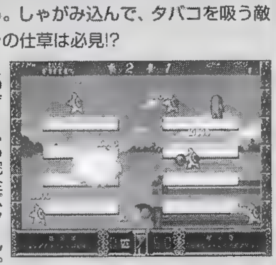
なにしろ本作は珍しい2P協力型放置ゲーですし、栄光の発見第一号の放置ゲーですし、最終回ということもあるので、「全滅アイテムを取った時の効果音はドカン！　じゃないよね」といった、微妙な突っ込みは無しの方向で。

今月の「放置ゲー」

サボテンボンバーズ

1992年　NMK／テクモ

サボテン（自キャラ）と、植物や野菜を模したモンスターたちが爆弾を投げて殺し合うという、よく分からないセンスが爆発している本作。普通に遊べば普通に面白いので、見掛けたら一度はやってみることをオススメする。しゃがみ込んで、タバコを吸う敵キャラの仕草は必見!?



このゲームも完全パターン。毎回放置で1面クリアが可能。残機が多ければ1Pでも可。

ゲー事典 今回で一応最終回を迎えた放置新聞ですが、読者の方からの放置ゲー情報は引き続き募集しております。今まで投稿していただいた読者の皆さまにはこの場を借りてお礼申し上げます（もちろん全部検証しましたよ！）。放置ゲー情報やご意見ご要望は〒154-8736　東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　レゲー担当係　まで！



若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は覇王だが、どうやら自作の模様。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十五話：前夜祭

ごぶさたしておりました、健太です。僕らの最終目標であるTB杯も、いよいよ明後日に迫りました。一通り対策は済んだ……つもりだけど、やっぱり不安もいっぱいです。そんなこんなで、今日も閉店後のジョナサンにやってきました。

ザ・ディスカッション

ここ数週間、僕らは徹底的に個別キャラ対策のトレーニングを積んできた。新キャラのゴウ、ブラッドはもちろんのこと、評価の高いアキラ、パイ、サラについても。一通り流行の戦術は理解したつもりだ。

「結局、いくら対策を研究しても、キツいキャラはキツいんスよね」

「そうそう、キツいキャラといえば、バーチャエボの最強格って、何なんですかねぇ？」

「ううむ。筆頭はやはりアキラだろう。どの距離でも有利にさえなれば、常にダメージ効率のいい二択を仕掛けられる。それと、不利な状況から読み勝ったときの見返りも大きい。とにかく採算性がいいんだ」

さすがテツさん、自分のメインキャラでも冷静に強さを分析するなぁ。

「確かに、アキラは頭一つ抜きん出ている感があるッスね。じゃあ、二番手グループはどうッスか？」

それぞれ。僕も気になる。

「意見が分かれるとこだが……。ちまたの話題から言うと、パイ、サラ、ジャッキー、ラウあたりじゃねえの」

「ジャッキーが最強って言う人も結構いますよね」

「やっぱちまたは数が多いしな。被害総額ではアキラを上回る可能性すらある。あと、ビートをくらったときの萎え度とか、実際はその辺の心理的なものが大きいと思うぜ。でも、対策ができてれば、そこまで苦しむキャラはいねえだろ」

なるほどなぁ。

「ラウ戦もバージョンCのときと比べると楽になった。強化されたポイントはあるが、背旋連掌とか鳳凰槍掌の2発目カウンターとか、基本的なところで弱体化してるし……」

「そうそう！　ラウはキツいッスよ。投げ方向（※1）も減ったようなもんだし、虎龍転身脚は特殊上段（※2）じゃないし！　ブツブツ」

「ハニワの言う弱体化ポイントは、むしろ当然だろう。ラウはまだまだ十分過ぎるほどの力を持っている」

「ウハハ。つーかあのキャラ、バージョンCがイカれてたからな」

「ちえっ」

「よし。んじゃ今度はケンタとハニワに聞こう。パイとサラはどうして強いと思う？」

そういえば、どうして強いか真面目に考えたことは無かったなぁ。

「パイはッスねぇ。ダウンする全回転の下段がズルいっしょ？　それから、肘より早くてコンボが入る立ちKがズルいっしょ？」

「おやおやハニワくん、どっちもラウも持ってる気がするんですけど？」

「…………うっ」

墓穴を掘りやがって。ここは僕が一つ、手本を見せるか。

「コホン。ええと、パイはさばき技の燕青槍掌を筆頭とする防御的な技に優れています。こっちが有利になっても、素直に二択をかけられない。あと、下段投げも強いですね」

「そうだな。いい武器がいろいろとそろっている。弱点といえば、ノーマルヒットで大ダメージを与えられる中段が無いのと、体重が軽いことか。ま、これは軽量級の宿命だろ」

よし、及第点はクリアした感触！

「んじゃ、サラはどうよ？」

うっ……。サラっていえば、ドラスマがイヤってのしか印象がないぞ。あとはフラミンゴ？　そんな当たり前の回答じゃあ合格点は厳しいかな。

「ねえねえ、私も発言していいの？」

「おう、言ってみな」

「え〜と、ドラスマがよく当たってコンボが痛い……から？」

確かにヤンヤンちゃんのドラスマは鋭い。あのナチュラルに最速と遅れが混じるタイミングは厄介極まりないし。

「ウハハ、ずいぶんシンプルな答えだが、それが最も核心をついてる。標準的な出の早さで、どのキャラに対しても十分なダメージを与えられる浮かせ技って、実は貴重だよな。立ちパンとかをかわしながらヒットすることも多いし」

ガーン。やっぱそれで正解？

「あとはパンチサイド（※3）と立ちパン投げ、相手のしゃがパンに強いラウンドキック……そうそう、投げも密かに強力だ。フラミンゴも合わせ、攻撃能力でポイントを稼いでいるキャラといえるだろう」

「TB杯本戦でも、やっぱその辺のキャラは多いッスか？」

「そりゃ当然だが、大切なのは相手キャラよりもプレイヤーの方だろ。今は『このキャラにはこの動き』みたいに、単一のパターンで押し通るほど世間は甘くない。相手のタイプをいち早く見切って柔軟に戦術を変化させていかなきゃダメだぜ」

「そういう点では、ケンタさんまるでダメッスよね。こないだのベネッサ戦での腹痛祭りとか、ひどかったッスもんね。あはは」

「なにおう〜」

「まぁ、確かにシャレにならんな。よし、こうしよう。明日、アルカディアに来てるバーチャメンツを4チームに分けて、3on3のプチ大会をやろうじゃないか。俺ら四人は全員、大将をやるってことで」

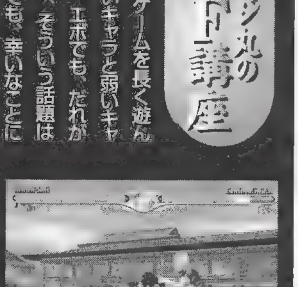
ええっ、大将？　僕が？





ツムジ丸のVF講座

一つの対戦格闘ゲームを長く遊んでいれば、必ず強いキャラと弱いキャラが出てくるよな。エボでも、だれが最強とか最弱とか、そういう話題は尽きないもんだ。でも、幸いなことにバーチャってのはシステム上、完全に詰んだ組み合わせってもんはまずあり得ねえ。相手キャラごとにしっかり対策を立てておけば、ちゃんと勝負になるってもんさ。総合的に対応する力はもちろん、相手のプレイスタイルに応じて選択肢の比率を切り替えたり、全体的な戦術を変えたりといった柔軟さを身に付けようぜ。強キャラ談議については、各キャラの長所を理解するもの、くらいに考えておくといいんじゃねえの？



崩歩カウンターからのコンボは、アキラが強い最大の要因としてよく挙げられるよな。それなら、いかにしてその技を封じるかに心血を注げばいいってわけさ。

3Dミニ講座

※1：投げ抜けを考えた投げの種類。ラウは、柳手掛倒（⇦⇩P+G）を含めてコマンド投げが4方向ある。※2：下段を潰せる上段攻撃のこと。エボからはこう呼ばれるようになった。※3：上段→中段の連係技。2発目をしゃがんでくらうとよろける。※4：アキラはガードされると不利になる単発技を多用するため、避けと暴れの両方に対応できるこの技が有効。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。



山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。



花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台は猛獣王。



それぞれの思惑

翌日。
おうっす！
「うーし、んじゃチーム分けすんぞ」
チーム分けの方法は、僕たち四人でジャンケンし、好きなチームメイトを順番に選んでいく方法。1周目、僕はトップになり、重爆さんをチームメイトに選んだ。2周目は1周目のビリから選んでいくルール。つまり……。
「ケンタさん、頑張りましょうね♥」
ヤンヤンちゃんがチームメイトってわけ。ほかのチームも合わせ、メンツは下表の通り。こりゃあそれぞれの役割分担が難しそうだぞ。

～ケンタチームの思惑～

う～ん、ヤンヤンちゃんは先鋒固定だから、順番は確定だなあ　重爆さんにいけるとこまで抜いてもらわないと、苦しい戦いになるぞ。一番厄介なのは、ツムジ丸さんチームの水すましか。重爆さんが苦手なパイをどうしよう……？
「重爆さん、お願いしますね」

～ツムジ丸チームの思惑～

ま、順番なんて適当でいいや。段位からいって、水すまし、ツンドラ、俺って感じか。あ……でもサラのHがいるから、リオンを先にしとくか。水すましが事故ったら可愛そうだしな。
「おい、まあ気楽にいこうぜ」

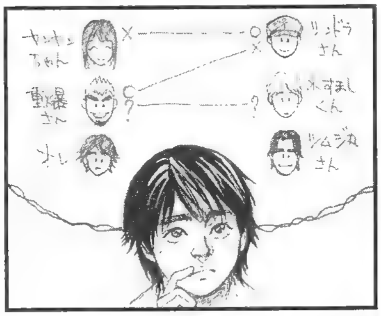
～テツチームの思惑～

うむ、ブラッドだと、先鋒固定と思われるヤンヤンさんにも十分倒される可能性がある。ワイクーは、手堅い重爆とかの方がやりやすいだろうから、基本は副将に据えるべきか。さて、問題はツムジ丸チームだ。ヤツのことだ、必ずやサラ対策としてリオンを先鋒に送り込んでくるに違いない。ここだけワイクーを先に出すのが最善手。見切った！
「いいかH、カギはお前だ」

チーム編成

チーム名	リンクネーム	（キャラ名	段位）
健太チーム	健太	（ジャッキー	強者）
	重爆	（ウルフ	強者）
	ヤンヤン	（サラ	七段）
ツムジ丸チーム	ツムジ丸	（カゲ	王者）
	水すまし	（パイ	九段）
	ツンドラ	（リオン	十段）
テツチーム	テツ	（アキラ	名将）
	ワイクー	（ブラッド	八段）
	H	（サラ	九段）
ハニワチーム	ハニワ	（ラウ	猛者）
	直線	（アキラ	十段）
	タンヤオ	（レイフェイ	九段）





～ハニワチームの思惑～

オレって本当は大将の器じゃないんスよね。でも先に出たら怒られそうだし。う～ん、タンヤオはサラにぶつけたくないなあ。だから、先鋒として出すのはツムジ丸さんチームだけにしといた方がよさそうッスね。あとは直線さん頼みってことで。
「優勝目指すッスよ～」

背水の陣

「ケンちゃん、苦しくなってきたな」
そうなんです。僕らのチームは、ツムジ丸さんとテツさんのチームに、すでに敗れてしまったんです。テツさんチームは、重爆さんが一人を抜くものの、テツさんに抜き返されて終了。次のツムジ丸さんチームには、水すましに2タテをくらったけど、僕が頑張って大将戦までもつれる展開に。しかし、結局ツムジ丸さんに勝てず……。
「ケンタさん、どっちの大将戦もいいところまで追い詰めたんですけどね」
「でも、負けは負けだよ」
さぁ、最後の相手は宿命のライバル、ハニワのチーム。ヤツらもこっちと同じく、一敗して後がない。お互いに全敗だけは避けたいところなんだよなあ。
「さぁ、それじゃあビリ決定戦、行ってみようかあ！」
「やな言い方ッスね～」
ファイト、ワン、レディ……
「いや～ん、負けちゃったあ！」
ヤンヤンちゃんは、直線さんのアキラに瞬殺。本来は、レイ・フェイとアキラに五分の闘いができるウルフを先に出すべきなんだろうけど、まあこれは致し方ない……。重爆さん、何とか二人頼みます！
ケィ、オゥ
「ケンちゃん、ごめん！」
ぐうっ。なんと重爆さんまでそのまま抜かれてしまった！　こりゃあ計算外。厳しい展開だ。
「ムフフ。さあケンタさん、かかってくるッスよ」
くっそ～。1対3になって俄然元気になりやがって。もう勝ち確とか思ってやがるな。何としてでもこヤツに痛い目を見させてやらにゃあ！
ファイト、ワン、レディ……
ビシ、イヤア～!!
ケィ、オゥ
アキラ戦を躍歩ガード後の徹底したミドルスピンキック（※4）と避けからの反撃で乗り切った僕は、続くレイ・フェイ戦も中間距離で慎重に立ち回り、要所のステップインミドルキックとスピンヒールソードで切り抜けた。会心の2タテ！
「うしゃ～！　さあハニワくん、かかってくるッスよ！」
「ぐむむ……」
「おお～、なんか盛り上がってきたじゃねえか。ケンタ～、なかなかやるねえ。見直したぜ。」
模擬戦とはいえ、大会形式のファイトにはかなりの緊張感がある。ここはハニワの心理を考えて、強気の選択で勝負だ！

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。それにしても人間ってヤツぁ、あらゆるところから言い訳を編み出すもんだ。自分が負けたことを正当化するために手段を選ばねえ貪欲さは、ある意味必要なのかと思うときもあるぜ。

カード無しだとやる気出ねえよ！
（ネガティブ指数20.5%）

「VF.NET」の普及によって、言い訳のバリエーションもこれまでの対戦格闘ゲームよりさらに広がったといえる『VF4』。そんな中でこの言い訳は、最もポピュラーな一品といえるだろうな。かくいう俺も、何度となく活用しちまったことがある。あ、そうそう。分かってるとは思うけど、乱入してきた本人に直接言っちゃダメだぜ。



次回予告

TB杯本戦を明日に控えたプレ大会。ここでケンタは永遠のライバルを倒すことができるのか？　そして、ツムジ丸VS.テツの最強決定戦は……!?

今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ　強者
1325勝　621敗　勝率68％

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第35回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

セガの隠れた名基板HIKARUで遊ぼう!!

近年では新作業務用ゲームが稼働開始からあまり時間を置かずに移植されてしまうため、アーケーダーの肩身が狭い世の中となっているが、なかなか家庭用ゲーム機に移植されない『PLANET HARRIERS』をはじめとした名作タイトルがひしめいているセガのHIKARUは違うぞ！　その基板の持つスペック的にも、アーケーダーが手を付けるべき基板の一つといえるだろう。

ナゾの基板HIKARUに迫る!!

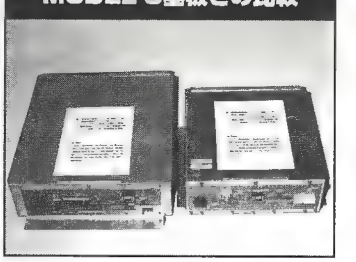
HIKARUとは

セガのシステム基板といえば、MODELシリーズやNAOMIなどが代表的だが、その狭間にひっそりと存在したのがHIKARUだ。しかし、実際にHIKARUを見たり、扱ったりしたことのある人は少ないかもしれない。そこで、今回はHIKARUについて解説していこう。

HIKARUはNAOMIのアーキテクチャを基に作られているが、開発コンセプトはMODELシリーズに近く、NAOMIのさらなる表現能力の向上を追求した結果、生まれた基板である。内容的にはNAOMIと比較して4倍の光源数を持ち、さらに透過光や反射光などの光表現を直接計算によりコントロールすることができるなど、その名の通り光表現に優れている。

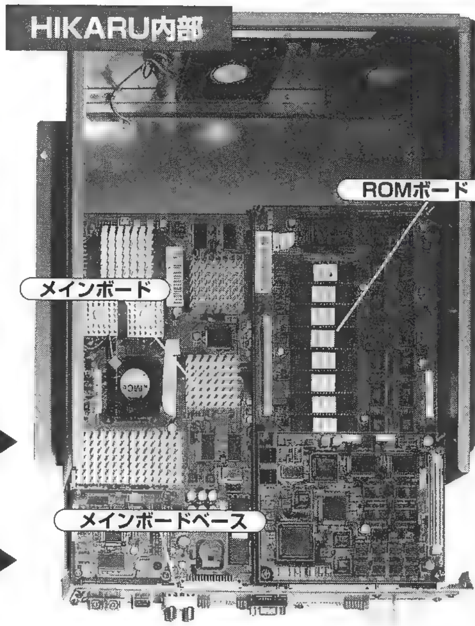
HIKARU使用のタイトルは、後出の表の通り大型機が名を連ねている。このことからも、HIKARUは大型機にふさわしい

MODEL 3基板との比較



▲写真左がMODEL 3、写真右がHIKARUだ。スペックはHIKARUの方が上だが、小型化されていることが分かる。奥行き、高さ共にHIKARUの方が小さい。

HIKARU内部



HIKARUの内部。NAOMIと同じ部品が使用されているが、使用点数が多い。また、前面部から基板全体を引き出せるなど、メンテナンス性も向上している。写真は、前面部から基板を引き出した状態になっている。▶

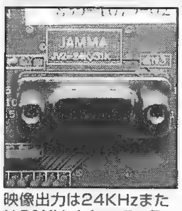
入力端子が並んだ前面パネルのことを、HIKARUではメインボードベースと呼んでいる。NAOMIではフィルターボードなどと呼ばれていた部分である。HIKARUもNAOMI同様、新JAMMA（JVS）規格なので、NAOMIの動作環境があれば、動作させることが可能だ。▶

メインボードベース詳細

CNRX、CNTX 光通信端子

これもNAOMIと同じく光通信ケーブルを接続する端子だ。ツイン仕様で発売された『PLANET HARRIERS』などのゲームは最初から使用されていたため、筆者が入手した時には、上部の栓が無くなっていた（無くても正常動作）。

CN3 映像出力



映像出力は24KHzまたは31KHzとなっている。

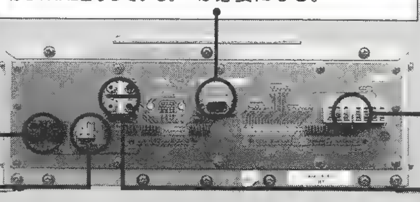
MINI D-SUB15ピンを使用。いわゆるVGAコネクタだ。出力レベルはR、G、B各0.7Vp-p。これもNAOMIと同一。ただし、15KHzの出力は無いので、31KHz対応モニタが必要になる。

CN1、CN2 電源入力

二つのコネクタから成る電源入力は、NAOMIと同一。NAOMI用電源ハーネスがそのまま使用可能だ。もちろん、電源本体もそのまま流用できる。いわゆる新JAMMA規格（JVS）規格に準拠した電源であれば大丈夫だ。

CN7 I/Oポート

USBケーブルにてI/Oボードと接続。本来は専用I/Oボードが接続されるのだが、NAOMI用のものがそのまま使えた。『PLANET HARRIERS』など、アナログレバー使用のゲームは、アナログ入力のあるI/Oボードが必要になる。



CN5、CN6 音声出力

メインとサブの計4ch出力されている。CN5が前面スピーカで、CN6が後面スピーカである。RCAピンジャックなので、ラジカセなどにそのまま接続可能。家庭でプレイする場合、前面スピーカ出力だけを接続すればいいだろう。

ゲー事典

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

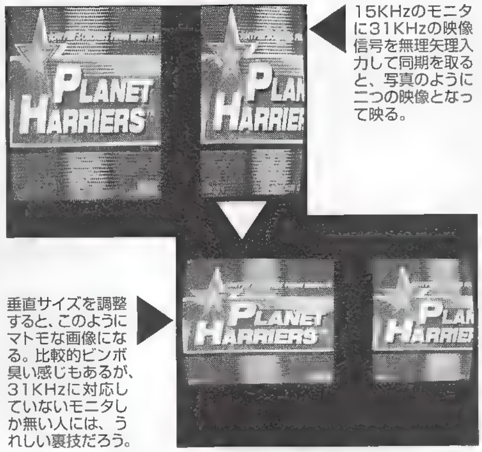
ハイエンドボードであることがうかがわれる。

今回起動するゲームは、『プラネットハリアーズ』である。これを前提としたポイントを追っていくので、そのつもりで読んでほしい。

なお、取り扱い説明書によると、HIKARUはソフト交換可能なシステム基板とうたわれているが、下表の通り発売されたゲームはすべて大型機なので、ソフトだけの流通はほとんど無く、システム基板の本来的なメリットを受けることは、実際にはまず不可能であるということを補足しておこう。

HIKARUタイトル一覧	
消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS	1999年7月
STAR WARS RACER ARCADE	2000年8月
EA SPORTS NASCAR ARCADE	2000年9月
PLANET HARRIERS	2000年12月
AIRTRIX	2001年2月
電脳戦機バーチャロン・フォース	2001年10月

15KHzモニタに無理矢理接続!!



15KHzのモニタに31KHzの映像信号を無理矢理入力して同期を取ると、写真のように二つの映像となって映る。

垂直サイズを調整すると、このようにマトモな画像になる。比較的ピンボケ臭い感じもあるが、31KHzに対応していないモニタしか無い人には、うれしい裏技だろう。

運用のポイント①映像出力について

HIKARUはNAOMIと違い、15KHzの映像出力が無い。前のページに掲載した写真の通り、24KHzまたは31KHzなのだ。そこで、今回のソフト『PLANET HARRIERS』の場合も24KHzにしようとテストモードにて設定変更を行なったが、24KHzにはならなかった。ソフト側で31KHzに固定されているようだ。普通なら31KHz対応のパソコンモニタなどを使用するしか無いわけだが、実は15KHzの業務用モニタに31KHzの映像を映すことは可能だ。写真の通り、モニタの同期ツマミを回すとちゃんと映る。

後は、垂直サイズ調整ボリウムを回して縦横比を3:4にすればOK。

ただ、この方法では25インチのモニタであっても、実質12インチ程度の小さい画面になってしまうのだが。

運用のポイント②
コントロールボックスについて

今回扱ったゲーム『PLANET HARRIERS』のように、新JAMMA仕様で特殊パネル、その上映像出力が31KHzのゲームの場合、コントロールボックスの出番はまるで無い(笑)。

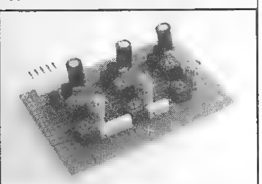
電源、操作系は別に必要になるし、ビデオコンバータも使用できない。15KHzの業務用モニタに31KHzの映像信号を入力するウラ技も、コントロールボックスのビデオコンバータ+家庭用TVでは色が出なかったり、ノイズだらけの画面になったりで不可能だからだ。

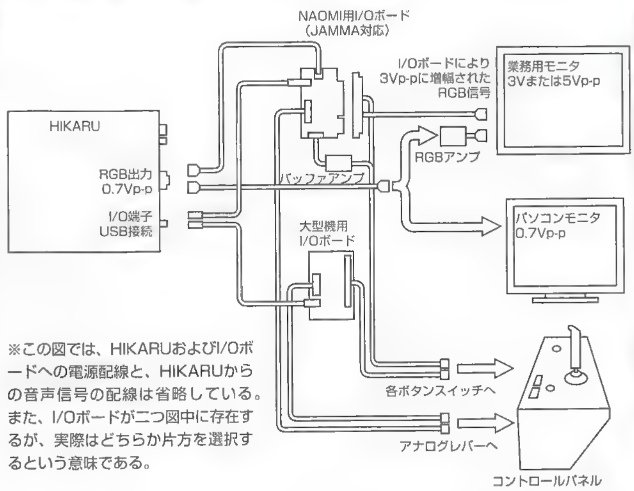
HIKARUの実体配線図

使用するモニタやI/Oボードにより変化するもの

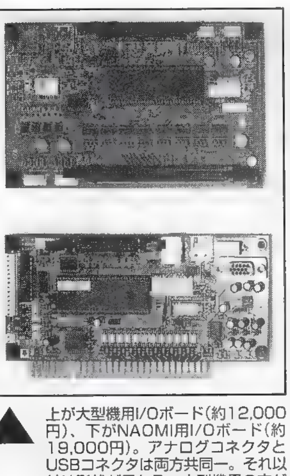
バッファアンプ
NAOMI用I/Oボード(JAMMA対応)を使用してコントロールパネルの電球を点灯させたい場合に必要になる。無いI/Oボードを使う場合は、外付けでフォロー。

RGBアンプ
大型機用のI/Oボードと一般的な業務用モニタ(入力電圧3V～5Vp-p)の組み合わせの場合、下の写真のようなRGBアンプを、別途用意する必要がある。





※この図では、HIKARUおよびI/Oボードへの電源配線と、HIKARUからの音声信号の配線は省略している。また、I/Oボードが二つ図中に存在するが、実際はどちらか片方を選択するという意味である。



▲上が大型機用I/Oボード(約12,000円)、下がNAOMI用I/Oボード(約19,000円)。アナログコネクタとUSBコネクタは両方共同一。それ以外は形状が異なる。大型機用の方が安価だが、ハーネス無しなので注意。

運用のポイント④I/Oボードについて

HIKARUは大型機に使用されており、I/Oボードは専用のものを使う。

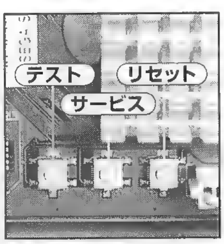
NAOMI用との違いは、入出力端子がJAMMA仕様(カードコネクタ)になっていないこと、映像出力用のRGBアンプが無いこと、照光式押しボタンスイッチのランプ(豆球)を直接点灯できるバッファアンプを持っていることなど。違いはあるものの、NAOMI用を流用可能だ。流用のポイントは、I/Oボードの拡張ボタン入力/ビルボード出力切替ジャンパピンをビルボード側にすること。

ランプ点灯は不可能だが、ランプ点灯信号自体はビルボード出力端子から出力されているので、バッファアンプを付ければ点灯は可能。

逆に、大型機用のI/Oボードを使用する場合は、普通の業務用モニタ(入力電圧が3Vp-pまたは5Vp-pのもの)に映すために、RGBアンプを外付けする必要が出てくる。

運用のポイント③起動のコツ

電源投入後、I/Oボードが接続されていなければ、I/Oボードイニシャライズ画面から抜け出せない。また、『PLANET HARRIERS』などツイン仕様で発売されたゲームの場合、通信設定を解除しなければ通信チェック画面から抜け出せない。通信設定を解除する方法は次の通りだ。「テストモードに入り、SYSTEM ASSIGNMENTSで、NO LINKに設定」。二つほど起動時の罠があるので、注意しよう。



ボード上にあるスイッチ。これらを押せば、I/Oボード無しでテストモードに入れるので重要だ。

ゲー事典 I/Oボードの選択について補足。結論としては、使用するモニタに応じてI/Oボードをチョイスするのがいいだろう。RGBアンプやランプ用バッファアンプが用意できれば、どちらを選んでもいいのだが……。次回は、『KOF 2002』のネオジオ版発売を記念して(!?)、ネオジオ用ジョイスティック製作記事を取り上げる予定だ。(編集)

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1988年／昭和63年

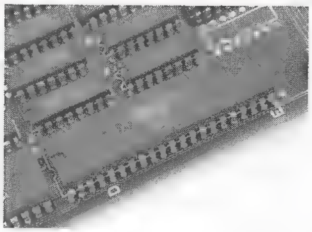
タイトー

達人

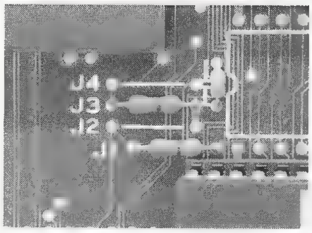
開発元	東亜プラン
発売元	タイトー
ジャンル	縦スクロールシューティング
操作系	8方向レバー+2ボタン
システムボード	専用基板
CPU	68000+Z80A
サウンド構成	YM3812
表示色数	2048
スペック	+5V/+12V電源

誰知ることなく塞がれた東亜の熱き魂!?

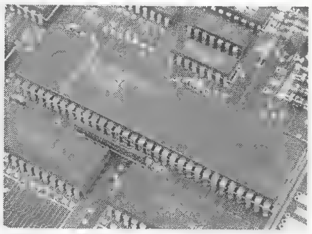
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



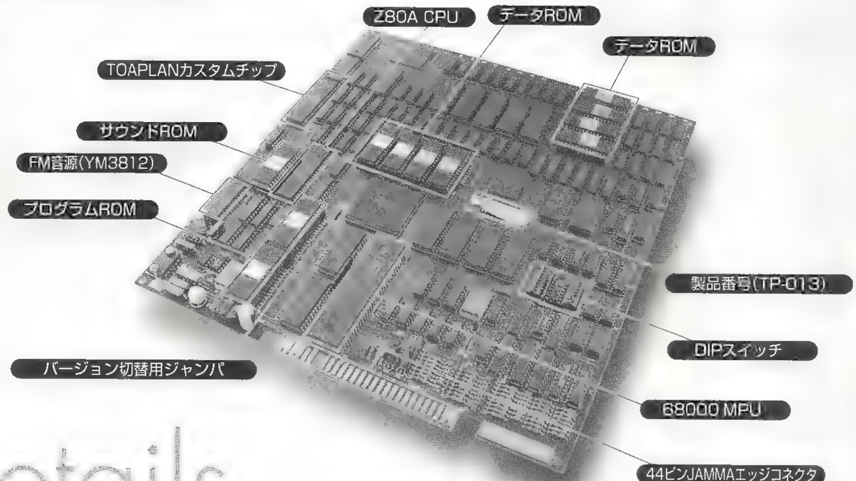
TOAPLAN製のカスタムチップ。部品の表面に「TOAPLAN」の刻印。



バージョン変更を司るジャンパ。抵抗の位置を変えると、海外版になったりする。



おなじみのMPU、68000だ。ほかの部品を圧倒する大きさ。



用語解説

型番シールの秘密：東亜プランが元はタイトーの外注会社だったことはもはや周知の事実だが、タイトーの外注会社として名前が伏せられていた時期のタイトルも、基板上の番号で識別できるのは知っていただろうか？　TP-×××と通し番号が振ってあれば、東亜プラン製の証なのだ。『タイガーヘリ』、『スラップファイト』、『ダッシュ野郎』、『ワードナの森』など、手持ちのソレらしい基板を眺めてみよう。きっとどこかに書いてあるはずだ。しかし、タイトルによっては、その番号がシールで隠されている場合があり、この『達人』もその一例となっている。

ジャンパ：基板上にプリントされておらず、後から変更されることを想定した構造の回路。実際には単に細線や0Ω抵抗がハンダ付けされていたり、導電体が抜き差し可能な状態で固定されていたりする。

Details

HARDWARE CHECK

メインMPU 68000、サウンドCPU Z80Aの、ごくごく定番なスペックです。ROM容量も全部で6Mbitチョイしかありません。

このころの基板のバージョン変更（海外版など）は、一般的にROM交換で行なっていたものですが、この基板から数タイトル（『達人王』など）は、基板上のジャンパ（実際には黒線一本の0Ω抵抗）の組み合わせによって変わるようになっています。ネオジオのようですね。とはいってもタイトルが変わる程度ですが。



隠蔽された番号だ。東亜プランの魂は、こんなものじゃ塞ぎ切れない？

君は知っているか

縦シューの本家、東亜プランのヒット作です。

当初冗談かと思ったそのタイトル。タイガーシリーズの前作から大きく変わったのは5段階のスピードアップがある点でしょう。

はじめは2速くらいがちょうどイイかな？　3速は速いよ～何て言ってたものですが、一千万点プレイヤーは普通に5速でプレイしていた模様です。……カンストは一億点だったりするんですけどね。

この基板、隠し要素が割とあります。ゲーム開始後DIPスイッチの「A-3」（テスト）を上げると無敵になり、その状態で2Pスタートを押すと、サウンドテストモードになってしまいます。

また、DIPスイッチの「B-7」も入れながら電源を入れると、DIPスイッチディスプレイモードとなり、DIP表が無くても設定ができます。このDIPスイッチはゲーム中の一時停止の機能も兼ねており、これを入れると、ゲームは止まっても音は鳴りっぱなしという、とてもナイスな状態になりますよ。ゲームミュージック好きにはたまらない機能でしょう。



当時、かなりの難度を誇った『達人』。宇宙的な世界観も斬新だった

ゲー事典 東亜プランのブランドが浸透し、難度の高いシューティングの是非が問われていた時代。『達人』は、そのタイトルもあいまって、辛口シューティングの象徴的な存在だったと思う。それ以前、シューティングは誰もがプレイするジャンルだったのに、プレイヤーが先鋭化して、シューターとそれ以外の人間との分化が顕著になった気がする。（編集）

全国ゲームセンターイベント準備会

2002年を音楽ゲームで締めくくれ!! 福岡ミュージックゲームフェスティバル開催！

九州地方では類を見ない、大規模な音ゲー大会が年末に開催されるぞ。その名も「Fukuoka Musicgame Festival」だ！ 「九州最大規模の音ゲー祭り」をテーマに、アミュージアム博多店にて2日間に渡って開催されるぞ！ 店舗とユーザーとの協同開催ということもあり、九州地方の音ゲーユーザーは見逃すことができない大会になりそうだ。

Fukuoka Musicgame Festival（福岡ミュージックゲームフェスティバル）

【主催】 ・アミュージアム博多ベイサイドプレイス店
・FMF実行委員会
【開催日時】 1日目：2002年12月22日（日曜日）
2日目：2002年12月23日（月曜日・祝日）
両日共に、受付時間10:00〜 開始時間11:00〜
（各競技により多少の変動あり。）
【開催場所】 アミュージアム博多ベイサイドプレイス店
福岡県福岡市博多区築港本町13-2 ビッグエア1F
【参加費】 各部門共に200円
【開催部門】 開催競技についての詳しい内容はホームページを参照してください。

●1日目（22日）
・DDR部門（DDRMAX2）
ムカデ競争EX、障害音競争2、DDRクイズ、パフォーマンス、スコアアタック
HP■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/ddrindex.htm
・ギターフリークス部門（ギターフリークス8thMIX）
スコアアタック、動体視力検査、二人羽織、シンメトリー
HP■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/gfindex.htm
・ドラムマニア部門（ドラムマニア7thMIX）
チャレンジポイントバトル、難易度別スコアアタック（難易度50未満、50以上の2コース）
HP■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/dmindex.htm

●2日目（23日）
・beatmaniaⅡDX部門（beatmaniaⅡDX8thstyle）
コース別スコアアタック（上級者、中級者、初級者の3コース）、軍手でWAR GAME
HP■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/2dxindex.htm
・Pop'n music部門（ポップンミュージック8）
バトルモード誤差バトル、障害音ポップン、ポップン小ネタ大集合、ポップンカルトQ、ポップンイントロクイズ、ポッパー100人にききました（すべて2〜3人のチーム対抗戦で行ないます。各競技の成績に応じて獲得するポイントの合計を競います。）
ポップンイラストコンテスト（大会競技とは別に開催します。）
HP■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/popnindex.htm

【問い合わせ】 アミュージアム博多ベイサイドプレイス店
福岡県福岡市博多区築港本町13-2ビッグエア1F
Tel■092-263-3933 HP■http://www2.odn.ne.jp/amz-hakata/access.htm
FMF website■http://www.uranus.dti.ne.jp/~donburi/fmf/index.htm
E-Mail■pakuman@gamersnest.com

2002年はやっぱりKOF 「なにわ屋」KOF2002ゲーム大会!!

前号でもお伝えした、なにわ屋のKOF2002ゲーム大会も終盤戦に突入しているぞ。まだ参加していない君は、残りの店舗に走れ！

なにわ屋プロデュースKOF2002ゲーム大会

【予選開催期間】 〜12月22日
【決勝開催日時】 12月22日 16:00〜 JOYBOX
【参加費】 無料
【参加募集人数】 店舗により異なります。
定員に関しては各店舗にお問い合わせください。
【大会ルール】 ●チーム戦 ●試合時間60秒 ●途中キャラ変更不可
●トーナメント方式 ●各店舗より2〜3名が決勝大会進出
※決勝大会進出者は他店舗での予選参加不可。

【予選参加店舗一覧】

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号	担当者
11月30日	15:00	リブロス高槻	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本
12月1日	14.00	サイバーシティ281	大阪府大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第2ビルB1F45	06-6341-2538	大久保
12月1日	15:00	コスミックプラザABC	大阪府寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	二反田
12月7日	15:00	ゲームランドエース	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-3-19	06-6623-0228	中村
12月8日	15:00	パスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	池側
12月14日	16:00	AXE(アックス)	大阪府大阪市中央区難波1-1-3	06-6211-4577	宝迫
12月15日	14:00	アミューズBonBon	大阪府寝屋川市笹里南之町20-23	072-834-7127	佐織
12月21日	16:00	アミューズGiGi	大阪府大阪市天王寺区上汐3-3-5	06-6775-6051	松本
12月22日	12:00	JOYBOX	大阪府大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	菊地

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

冬はサッカーで熱くなろう！ 「バーチャストライカー'02大会・セガ年末杯 in 鹿児島」開催！

鹿児島のセガ全7店舗が協力し、バーチャストライカー2002の大会が開催されるぞ。サッカーブームはまだまだ健在！ 鹿児島No.1プレイヤーは誰だ!?

バチャスト'02大会・セガ年末杯 in 鹿児島

【開催日時】 予選 12月8日〜12月22日（予選）
決勝 12月22日 18:00〜 クラブセガ天文館
【募集人数】 各店舗定員32名
【大会ルール】 ●各店舗上位4名が決勝大会へ進出
●試合は前・後半2分で、同点の場合は延長Vゴール方式で勝敗を決定
●デフォルトチームのみ使用可（隠しチームが存在していても使用不可）

【予選店舗】

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号
12月8日	15:00	セガワールド出水	出水市六月田町347	0996-67-4187
12月13日	18:00	セガワールド与次郎ヶ浜	鹿児島市与次郎ヶ浜1-10-28	099-251-4260
12月14日	18:00	セガワールド鹿児島	鹿児島市新栄町1-28	099-253-9512
12月15日	16:00	ハイテクセガ加治木	姶良郡加治木町木田西中道2076-1	0995-63-1728
12月21日	18:00	セガワールド鹿屋	鹿屋市大浦町13807-1	0994-41-0947
12月21日	19:00	セガワールドベイサイドプラザ	鹿児島市浜町2-2 ベイサイドプラザAビル1F	099-226-3906
12月22日	16.00 18:00(本戦)	クラブセガ天文館	鹿児島市千日町15-7 リバティハウス2F・3F	099-224-6851

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

GCN NEWS NETWORK

着実にその店舗数を延ばすランキングバトルネットワーク。この構想が実現するのは、もうすぐそこだ！

広がるコミュニケーション！ ランキングバトルネットワーク

GCNの新しい展開、ランキングバトルネットワークとは、ゲームセンター間の連携により、お店とお店、しいてはプレイヤーの交流も図るという、新しいゲームセンターライフを構築する新システム。下に記載してあるGCNの思いを受け止めて、皆の力でゲームセンターを盛り上げよう！

【ランキングバトルネットワーク構想】

ゲームセンターネットワーク（GCN）は、今までに開催してきたGCN杯に加え、現在『ランキングバトルネットワーク』の企画を構想中です。

これは各ゲームセンターを、さまざまなタイトルのランキングバトルによってつなぎ、アーケードゲームの可能性を広げていこうという企画です。

現在ルール製作済みのタイトル（GGXX、ストⅢ3rd、VF4EVO、ガンダムDX）に加え、これからもそのタイトルをさらに増やし、ランキングバトルという形で各店舗のプレイヤーにスポットを当て、また各店舗代表プレイヤーによる大会を数多く行なうなど、抜本的なゲームセンターの活性化を考えています。

現段階で、この企画に興味を持たれた店舗の方は、下記アドレスにご一報ください。なお、PCからのメールに限らせていただきます。メールを送るときは、店舗の連絡先と担当者を明記してください。この企画は、日本全国のゲームセンターが協力をしなければ成し遂げることができないと考えています。アーケードゲームを愛する皆さんで、一緒に作り上げていきましょう！

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇VO4ランダムペア戦 10/5・16名
優勝:VHにいきたい(kiryu、G-7)
2位 ドリキャス　3位 PSO魔人

◇VO4ランバト 10/5・34名
優勝:情報機械科(ガンマタイプR、Bob)
2位 天井　3位 トミーのRO

◇ギタフリ8th大会 10/6・13名
優勝:CAP
2位 e!　3位 銀之助

◇VO4ランバト 10/12・40名
優勝:タビ家(PH、jane)
2位 トリオザパンツ　3位 ヒゲ狩り

◇ポップン8大会 10/13・18名
優勝:藤森
2位 轟雷　3位 少年

◇VO4ランバト 10/19・38名
優勝:へっぽこハム太郎(E1/c、E2/c)
2位 情報機械　3位 放置イイ!!

◇GGXX大会 10/19・13名
優勝:かすみラブ(カイ)
2位 P.ボブ　3位 K

◇ギタドラセッション大会 10/20・14名
優勝:藤森、川尻
2位 KJK、D・T・9　3位 KGB、ヤン

◇KOF2002大会 10/26・10名
優勝:G(庵、セス、マキシマ)
2位 OGI　3位 ロケグリ

◇VO4ランバト 10/26・22名
優勝:TABI家(Jane、PH)
2位 AW　3位 放置(・A・)イクナイ!!

■クラブセガ札幌(北海道)

◇VO4バトルトーナメント 11/2・24名
優勝:タビ家(TABI、ROMMY)
2位 廃人-VO=ネトゲー　3位 プロジェクトガイアレイ

■ハイテクランドセガ郡山(福島)

◇VF4EVO大会 10/27
●シングルトーナメント・24名
優勝:りおんくん☆(リオン)
2位 ガラガラドン
●タッグチームトーナメント・16名
優勝:郡山特盛り空王会(兵火ジャッキー/ジャッキー、ツッチー/バイ)
2位 カーメン・カーメン

関東

■アイアイ駅南店(茨城)

◇第9回VFRポイントランキング 10/5・27名
優勝:なんだっけ?(ダイナマイト関西/アキラ、ゲソ/シュン、ふにふにキック/葵)

◇第4回SCNポイントランキング 10/13・12名
優勝:NOB1(アイヴィー)

◇第5回GGXX3on3 10/13・30名
優勝:じゃんがらピザ2nd(ちっくさ/チップ、THEあべし/ソル、Bしゃす/テスタメント)

◇第5回ガンダムDX大会 10/19・24名
優勝:ダ埼玉ーズ(ソラ/グフ、ヘンケン/ガンダム)

◇第5回SCNポイントランキング 10/20・12名
優勝:NOB1(アイヴィー)

◇第10回VFRポイントランキング 10/26・30名
優勝:オレは日本人だ。(オジロザウルス/リオン、タナカゲ/アキラ、ちーぱいV/バイ)

◇第6回GGXX3on3 10/27・33名
優勝:全国ラララ(GOW/アクセル、凪緒/ディズィー、ちっくさ/チップ)

◇第11回VFRポイントランキング 11/9・27名
優勝:マシンガンデストロイ娘(横浜ラウ/ラウ、地下帝国/シュン、カブ/ウルフ)

◇第7回GGXX3on3 11/10・45名
優勝:連コインすんな(D柏まんじ/闇慈、D絶対神Ertai/ヴェノム、D血を吸う厨房できません/スレイヤー)

■プラボ宇都宮(栃木)

◇ストⅢ3rd大会 10/6・10名
優勝:Tam(いぶき)
2位 yuya　3位 Qfc

◇KOF2002大会 10/12・10名
優勝:D-sen(チャン、チョイ、紅丸)
2位 たぶつぉ　3位 高橋さん

■ビッグアップル(埼玉)

◇第15回ガンダムDX通常大会 10/13・15名
優勝:ガシュン!!コロス!!(Cゲル、ザク)
2位 フラーレン同盟
3位 サルバナナ大好きチーム

◇第10回VF4EVO大会 10/26・98名
優勝:珍・健一(シュン)
2位 蟹鉄の鬼霧　3位 あきら庭

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXXランバト3その1 10/5・15名
優勝:178(ジョニー)
2位ぽぶ　3位 175

◇GGXXランバト3その2 10/12・16名
優勝:178(ジョニー)
2位KC　3位 aopi

◇GGXXランバト3その3 10/19・15名
優勝:ぽぶ(カイ)
2位ACH　3位 409

◇第9回バカSP大会 10/19・10名
優勝:札幌charlot
2位 大阪show

◇GGXXランバト3その4 10/26・15名
優勝:ぽぶ(カイ)
2位J.O　3位 E.D

■婆娑羅(埼玉)

◇GGXX大会 10/13・14名
優勝:RSJ(ジョニー)
2位 あらかつ　3位 RIKI

◇VF4EVO大会 11/9・18名
優勝:アラ雄(アキラ)
2位 吉丸　3位 KURO

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX体育祭 10/27・18名
●2on2の部
優勝:H、ホッシー(ザッパ、梅喧)
2位 SYBASTER、エテツ
●3on3の部
優勝:GHQ=時代、RSJ、つよぽん(アクセル、ジョニー、闇慈)
2位 ネッシー、H、エテツ

■ゲームセンターDEEP(千葉)

◇第2回VF4EVO大会 11/3・15名
優勝:毒ガス王子(カゲ)
2位サム　3位 いかちょう

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇GGXXランバト04 10/5・27名
優勝:kaqn(ミリア)
2位 やまざき　3位 南雲

◇GGXXランバト05 10/12・24名
優勝:kaqn(梅喧)
2位 北辰　3位 団地妻

◇GGXXガチンコ3on3 10/19・17名
優勝:ルパン、ざきやま、充利(エディ、イノ、カイ)
2位 kaqn、北辰　3位 翔、うは、マサ

◇GGXXランバト第3節01 10/26・20名
優勝:北辰@ぎぞぎぞちゃん(エディ)
2位 さんま　3位 ざきや

■大久保アルファステーション(東京)

◇第1回頭文字D 秋名・下り 10/6・29名
優勝:カズ(FD)
2位 イッテヨシ

◇ガンダムDXファイナル GCNハードコア杯2on2(格闘大会) 10/13・26名
優勝:まーしー(Cゲル、アッガイ)
2位 ヒョンとミウラ　3位 イヌ軍

◇M vs C2ランバト5th 10/13・28名
優勝:みつマンタイ(アイアンマンβ、ストームα、ケーブルβ)
2位 scrub　3位 yoshi

◇ガンダムDXGCNハードコア杯2on2通常大会予選1st 10/20・12名
優勝:こandか(こ/ガンダム、か/ザク)
2位 クソゲー大好き　3位 ガンバルi

◇ガンダムDXGCNハードコア2on2通常大会予選 10/27・32名
優勝:パラリン山口(もきゅもきゅ/ガンダム、サトラレ/ザク)
2位 連星軍

■パワースティック(神奈川)

◇ガンダムDX2on2 10/20・32名
優勝:司令、ヨココ(ガンダム、ジム)
2位 アニ、オトウト

◇GGXXランバト1R 10/26・15名
優勝:タキオン(スレイヤー)
2位 むつべ

◇GGXX 2on2 10/27・24名
優勝:優夜たんハァハァ、ハルコンネンの精(ディズィー、ファウスト)
2位 リトルドリーマーください、紅赤朱ハァハァ
3位 パンドラ、capri

◇ガンダムDX 2on2 11/3・30名
優勝:ムツミ、トリ(Cゲル、グフ)
2位 ボリ、マユ　3位 軍曹、アムズ

◇GGXXランバト2R 11/10・25名
優勝:ラジョ(ポチョムキン)
2位 Dark-man　3位 むつべ

■ブリッズ南浜松店(神奈川)

◇ソウルキャリバーⅡ大会 10/19・13名
優勝:WTR(マキシ)
2位 ケム　3位 NAGISA

■コンピュータランド相模原店(神奈川)

◇第2回ZERO3 小田急相模原店杯 10/16・12名
優勝:重ちー(爆弾ベビー)
2位 ムカイ　3位 クロデン

◇第2回KOF95大会 9/1・17名
優勝:ビート北野(京、ユリ、庵)
2位 特殊ザコ　3位 TEAM上高瀬

中部

■プラボ新潟店(新潟)

◇第16回ストⅢ3rd大会 10/5・25名
優勝:じゃいこ(まこと)
2位 あるふ　3位 iso

◇第2回ソウルキャリバーⅡ大会 10/12・23名
優勝:AERO(マキシ)
2位 増子　3位 AYA

◇第15回C vs S2大会 10/13・24名
優勝:サルと愉快な仲間達(ケン、ブランカ、バルログ)
2位 女池っこプラボ生　3位 東京ピラミッドンドン

◇第5回ZERO3大会 10/19・17名
優勝:おせ〜土佐(豪鬼)
2位 DIO　3位 DON

◇第4回GGXX大会 10/25・28名
優勝:あなご(ジョニー)
2位 S'　3位 カインくん

◇第3回VF4EVO大会 10/26・36名
優勝:杉○正樹、デイトナ会長(カゲ/ラウ)
2位 よっち、椎名　3位 眠眠拳、すぐる

■タカラ島古町店(新潟)

◇ビートマニアⅡDX8thランバト 10/17・10名
優勝:Tkm team なまこ
2位 DJ MARY　3位 うじ@(゜Д゜;)ハラハラ

■ゲームインさんしょう新庄店(富山)

◇VFR 真・北陸最強列伝・秋3on3 10/12・27名
優勝:ufoあらかると(未熟吾/ラウ、兵二/ジャッキー、萬田/ジャッキー)
2位 流浪人

◇鉄拳4 血塗闘技試合外伝 三対三団体戦 参 10/19・24名
優勝:平八じゃないよ、ほんと(アイス/平八、モンガー/平八、ニガセ/平八)
2位 シャーク団

■ユーファクトリー豊明店(愛知)

◇KOF2002大会 11/3
●個人戦・36名
優勝:ザーボン(クリス、庵、社)
2位 やりすぎ家庭教師　3位 K@R
●3on3・33名
優勝:!(K@R/庵、MIG/ユリ、ルチャマスター/ラモン)

近畿

■ネオアミューズメントスペース a-cho(京都)

◇第8回GGXXランバト 10/3・47名
優勝:カズキ(ファウスト)
2位 乱レボ　3位 火九

◇第6回VF4EVOランバト 10/6・30名
優勝:DのDはDQNのD(D/ラウ、いちろうた/カゲ、八百一/アキラ)
2位 新・大人の風格

◇第7回VF4EVOランバト 10/14・15名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位 73r　3位 いちろうた

◇第4回VF4EVO若葉杯 10/14・18名
優勝:コネーホ(ゴウ)
2位 レイヴ　3位 かず

◇第9回GGXX関西ランバト 10/17・71名
優勝:MSY(ジョニー)
2位 カズキ　3位 持田

◇ソウルキャリバーⅡ大会 10/19・13名
優勝:赤ヴォルド(ヴォルド)
2位 さるすべ　3位 森山

◇第24回ZERO3関西ランバト 10/20・30名
優勝:ろみぃ(バルログ)
2位 ダルシモ　3位 くま

◇第10回GGXX関西ランバト 10/31・64名
優勝:カズキ(ファウスト)
2位 火九　3位 からく

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇第8回GGXX大会 10/5・18名
優勝:ランジェロ
2位 カガミ　3位 B

◇第13回ガンダムDX大会 10/6・32名
優勝:チームモンテカルロ
2位 化星軍　3位 ゴールデンコンビ

◇第1回KOF2002大会 10/12・16名
優勝:藤原
2位 雅　3位 クロフネ

◇第7回C vs S2大会 10/19・16名
優勝:藤原
2位 てる　3位 STRIDER

◇第2回KOF2002大会 10/20・11名
優勝:MEGUMI
2位 藤原　3位 S.Fu

◇第9回GGXX大会 10/26・24名
優勝:かえる
2位 あくえり　3位 名無し

◇第11回ぷよぷよ通大会 10/27・11名
優勝:希未
2位 ひなぎく　3位 肉

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第2回SCNソウルキャリバーⅡCランク以下限定戦・10/13・19名
優勝:おか(シャンファ)
2位 ひとで　3位 ジャミ男

◇第12回SCNソウルキャリバーⅡ3on3・10/13・31名
優勝:遅刻するヤツはカス(京橋刹那/シャンファ、百日紅D.G/アスタロス、ひとで/シャンファ)
2位 今年のKOF……

◇第3回SCNソウルキャリバーⅡCランク以下限定戦・10/20・11名
優勝:ACQUA(シャンファ)
2位 悠堕　3位 ラファM

◇第13回SCNソウルキャリバーⅡ3on3・10/20・21名
優勝:自動人形はカス!(京橋刹那/シャンファ、こってりんこ/ヴォルド、百日紅D.G/アスタロス)
2位 あるていまであとわずか……

◇第13回SCNソウルキャリバーⅡ大会・10/20・20名
優勝:KYO(ミツルギ)
2位 APP　3位 腹素子

◇第4回SCNソウルキャリバーⅡCランク以下限定戦・10/27・24名
優勝:ヤス(ナイトメア)
2位 モナリザオーバードライブ　3位 おんぷたん

◇第14回SCNソウルキャリバーⅡ3on3・10/27・30名
優勝:サイコ御剣(KYO/ミツルギ、こってりんこ/ヴォルド、MA2/シャンファ)
2位 加藤'Sスマックダウン津島

◇第14回SCNソウルキャリバーⅡ大会・10/27・24名
優勝:自動人形(アイヴィー)
2位 MA2　3位 ZACK

◇第5回SCNソウルキャリバーⅡCランク以下限定戦・11/3・33名
優勝:アスタロスの部品(アスタロス)
2位 11PON　3位 ACQUA

◇第15回SCNソウルキャリバーⅡ大会・11/3・33名
優勝:こってりんこ(ヴォルド)
2位 京橋刹那　3位 ドン・ばんちょ

◇第16回SCNソウルキャリバーⅡ大会・11/10・21名
優勝:こってりんこ(ヴォルド)
2位 あぶあぶ　3位 京橋刹那

◇第15回SCNソウルキャリバーⅡ3on3・11/10・21名
優勝:ダークフロウLOST(第四香薬師/キリク、自動人形/アイヴィー、あぶあぶ/ナイトメア)
2位 ウリコしゃん

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇KOF2002大会 10/19・15名
優勝:F@ラモ連(ラモン、大門、アテナ)

◇GGXX大会 10/26・15名
優勝:ミラコナ(ジョニー)

■チャレンジャー堺東店(大阪)

◇ポップンミュージック8大会 10/6・18名
優勝:V4狙いヤロウ
2位 MASAMUNE　3位 沖縄の城

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇DDRMAX2和歌山組定例 10/13・10名
優勝:ARL
2位 COM☆

◇GGXX3on3大会 10/26・24名
優勝:ちょっぱ〜一人で無い問題
2位 元祖オペ厳

◇月例VO4大会 10/26・16名
優勝:妹下さい(エンジェ慰撫/マイザー⑪)
2位 812号室

◇ガンダムDX2on2 10/27・20名
優勝:ワレラニテキナシ(グフ/Cゲル)
2位 特効野郎

中国・四国

■アミューズメントファンタジスタ(岡山)

◇第4回GGXX大会 10/13・20名
優勝:マッチン(テスタメント)
2位 Foulu　3位 阿修羅

◇第5回VF4EVO大会 10/26・39名
優勝:容赦千厘(16bit/ジャッキー、テクノモデル/ジャッキー、チキンリオン/リオン)
2位 森谷　3位 カタナと下々の者達

◇第8回VF4EVO大会 11/3・16名
優勝:ますろ(ジェフリー)
2位 そよ風　3位 鎌鼬

■スペースV1廿日市店(広島)

◇KOF2001大会 10/6・13名
優勝:K9999(京、麟、ヴァネッサ、香緋)
2位 R　3位 2001.10.6

◇GGXX大会 10/20・13名
優勝:狂犬病(イノ)
2位 ラワン　3位 京9999

■ゲームステージビート(香川)

◇第15回鉄拳4大会 10/27・24名
優勝:横チン(平八)
2位 先生　3位 ピポポ

◇第2回ビートマニアⅡDX8th大会 11/9・15名
優勝:APE
2位 神威　3位 モズ

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇ガンダムDX大会 10/12・29名
優勝:ラグナロク・オンライフ(CPU、スーパーノービス)
2位 M.H.D第08小隊SEEDβ2
3位 ☆一回戦敗退

◇GGXX大会 10/19・46名
優勝:つぶ@財布紛失(ザッパ)
2位 小次郎　3位 コンにゃん

◇頭文字D中級コース大会 10/26・16名
優勝:ヨウイチ(FD)
2位 ヒロ　3位 ゾーマ

◇KOF2002大会 11/2・28名
優勝:OZ(アンヘル、K'、庵)
2位 タデモト　3位 ぐっちー

◇C vs S2大会 11/3・24名
優勝:カジノー軍(しば、たか、ようすけ)
2位 犬弟子KFGですが何か?
3位 スポラの深夜枠

■コスモパーク アカトンボ西新店(福岡)

◇第二回GGXX大会 10/27・17名
優勝:高野秀学(ファウスト)
2位 木本哲也　3位 稲葉敦

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

◇GGXX 10/26・28名
優勝:JGM(スレイヤー)
2位 マコト　3位 ハットリ

■プラボ浦上店(長崎)

◇第4回GGXX大会 10/6・14名
優勝:ドニー(闇慈)
2位 緑ジャンパー　3位 ニョロ

◇ガンダムDX大会 10/20・15名
優勝:103(シャアゲルググ)
2位 エドモンド本田　3位 フナッコ

◇KOF2002大会 10/27・21名
優勝:フェリシタン庵子(庵、紅丸、ヴァネッサ)
2位 K.O　3位 名無し

■ドリームワールド(大分)

◇KOF2001FINAL大会 10/6・12名
優勝:山口徹(クラーク、K9999、ハイデルン、ヴァネッサ)
2位 広瀬達也　3位 渡辺一幾

◇ドリーム杯GGXX大会 10/20・10名
優勝:GEN(イノ)
2位 ホッチー　3位 WILL

ゲームセンター イベントリスト

GAME CENTER IVENT LIST

※掲載のイベントは予定のものも含まれています。
詳しくは各店舗にお問い合わせください。

北海道 東北

北海道

★アミュージアム麻生
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166

12/1 15:00 ギタフリ8th大会
18:00 ストⅢ3rd大会
12/7 14:00 VO4ランダムペアマッチ
12/8 15.00 ドラム7th大会
16:00 ガンダムDX大会
12/14 16:00 オラタン5.66大会
12/15 15.00 ポップン8大会
19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
12/21 16:00 GGXX大会
12/22 15:00 ギタドラセッション大会
12/23 18:00 VF4EVO大会
12/28 16:00 KOF2002大会
12/29 18:00 鉄拳4大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※詳細は店頭にて発表、すべて参加費100円

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7南興ビル内 ☎011-512-1868

毎土曜 16.00 VO4バトルトーナメント
◆2on2、大会前後にサブイベント有

宮城県

★プレイランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル1F ☎022-261-5782

12/7 13.00 CAPCON vs SNK2対戦会
◆ビデオ録りなどを予定
12/8 13:00 CAPCON vs SNK2 闘劇目前東北前哨戦
◆参加費無料、かの対戦王が参戦！
12/14 19:00 GGXX TOURNAMENT 9th(仮)
◆レシオ制大会を予定しています

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631

12/7 20.00 第18回ストⅢ3rd 2on2大会
12/14 20:00 第4回ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加100円、女性無料
12/20 20.00 第17回CAPCOM vs SNK2大会
◆参加100円
12/21 20:00 第7回ZERO3大会
12/22 20:00 第6回GGXX大会 ◆参加100円、女性無料
12/28 20:00 第5回VF4EVO大会
◆参加100円、称号所持者は参加無料
※すべて受付は19:00〜

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375

未定 17:00 ビートマニアⅡDX8thランバト
※詳細は http://www.geocities.co.jp/playtown-knight/4910 参照

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076-422-1115
http://www.gamein sanshou.jp/

12/21 19:30 VF4EVO VFR真・北陸最強列伝3on3

石川県

★ハイテクセガJR金沢
金沢市南安江町甲2-1番地 ☎076-260-3844

12/1 17:00 KOF2002大会 ◆初期出荷時の設定
12/14 17:00 第4回GGXX大会(闘劇大会前夜祭)
12/15 17:00 第4回GGXX団体戦(闘劇予選大会)
◆闘劇規定ルールに準ずる

長野県

★夢空間ファンタジー
茅野市ちの2730 ☎0266-82-3009

12/15 13:00 第103回KOF2002中部最強決定戦
12/29 13:00 第101回バカバカ(勝手に)全国大会
◆シリーズすべて使用、参加無料

静岡県

★GAME USA
静岡県焼津市石津港町2-4 ☎0467-43-3034

12/1 13:00 KOF2002大会
◆事前エントリー制、参加無料、限定16名です

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125

12/22 14:00 KOF2002第1回S/W一宮CUP
◆トーナメント、時間があれば3on3も？

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
http://www.aiai-group.com/top.htm

12/1 14:00 KOF2002大会
12/7 22:00 第13回VFRポイント戦3on3
12/8 15:00 SCN「戦」予選 個人戦
12/14 18:30 第8回ガンダムDX TAG大会
12/15 13:30 第11回GGXX大会 3on3
◆GGRポイント戦形式
12/21 22:00 第14回VFRポイント戦 3on3
12/22 14:00 第2回KOF2002大会
12/31 23:50 今年もやるぞ！ 年越しGGXX大会
◆形式未定、VF4EVOもやるよ！

栃木県

★PLABO宇都宮店
宇都宮市築瀬町1606-1 ☎028 638-5011

12/8 17:00 吼えろ！ GGXX ◆ハメ・永パ・即死制限なし
12/15 17:00 KOF2002体験学習会
12/22 17:00 ガンダムDXファイト@2on2
12/28 17:00 バカバカ2・仁義無き亜細亜対戦OFF大会
◆Subconclous、Asi、ansoul限定

群馬県

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 ☎027-223-7773

12/8 16:30 KOF2002 2nd battle
12/15 16:30 ソウルキャリバーⅡ「The斬」第3幕
12/22 11:00 全国から集まれ！ バカバカ祭り！
◆1〜SPの大会を1日で行ないます
12/23 14:00 スパⅡX 2002ファイナル ◆2キャラ持ち

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

12/7 16:00 「斑鳩・目指せドットイーターall・ダブルプレイallも可」
◆参加費100円でフリープレイ、〜22.00まで
20.00 VF4EVO大会
12/14 19:00 バカSP大会
20:00 「紗夢面のチャイナ娘が良い！」GGXXランバト5
12/21 16:00 「黒レベル入荷記念・大往生黒一日スコアアタック」
◆当日一番得点が高い人が優勝、〜23:00まで
21:00 「闘劇・VO4EVO3on3予選大会」
◆参加費1チーム300円ルールは闘劇にて
12/28 19:00 バカバカパッション2大会
20.00 「参加資格・魔人間or萌えてる漢のみ」GGXXランバト5
※受付、参加費の記載がない大会にすべて参加無料、当日受付

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234

12/1 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
12/8 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-929-6333

12/7 20:00 VF4EVO大会 ◆ステージ固定
12/14 17:00 GGXX大会 ◆キャラ固定
12/21 18.00 マーブル vs カプコン2大会 ◆キャラ固定
12/28 19:00 KOF2002大会&ランキング戦

★ビッグアップル
さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F ☎048-657-4666

12/8 14:00 第17回ガンダムDX大会
12/21 未定 第12回VF4EVO大会

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597

12/8 17:00 餓狼伝説SP大会
12/15 17:00 闘劇GGXX予選大会
12/31 ―― 年忘れイベントラッシュ
1/1 13.00 新春恒例フリープレイ ◆〜18.00まで
毎金曜 19:00 GGXXランバト
毎土曜 16:00 ソウルキャリバーⅡランバト
19:00 VF4EVOランバト
21:00 ストⅢ3rd 2on2ランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDXランバト

★アミューズメントエース
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

毎金曜 19:00 CAPCOM vs SNK2ランバト
◆ポイント制のランバト、参加100円

★ゲームセンターDEEP
習志野市大久保1-17-11 ☎047-493-7537

12/1 20:00 第3回VF4EVO大会 ◆キャラ変不可

★セガワールド成田
成田市東町157-5 ☎0476-23-2591

12/15 15:00 ガンダムDX 震える成田山
◆タッグ、地上限定、使用MS制限無

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
http://gehori.tripod co jp

毎土曜 18.00 GGXXランバト ◆シングル、3on3を交互に開催
不定期 未定 GGXXエセ100人組み手
◆有名プレイヤーによる組み手、月一不定期開催、日時はサイト参照

東京都

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co jp/tower/

12/15 ―― トライアミューズメントタワー7周年記念イベント
◆全フロアにフリー台を設置する恒例のフリーイベント
12月中 ―― グラディウスコーナー1000万サービス
◆グラディウスコーナーにて1000万を達成すると1クレジットサービス

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

12/1 15:00 KOF2002ランバト第9期4節
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
12/8 15:00 マーヴル vs カプコン2 ランバト第5期3rd
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
12/15 15:00 KOF2002ランバト第9期5節
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
12/22 15:00 頭文字D大会 ◆Ver.2使用、カード使用可能
12/29 15:00 闘劇「GGXX 3on3」予選大会
◆闘劇規定ルールに準ずる

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantas a.jp/index html

12/8 15:00 CAPCOM vs SNK2大会
12/15 15:00 GGXX大会 ◆定員32名
12/22 15:00 KOF2002大会
12/29 18:30 VF4EVO大会
※すべて参加無料、受付14:00〜

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027

12/7 16:30 闘劇 スパⅡX予選 ◆受付当日のみ
12/8 16.30 KOF'98ランバト13R
◆終了後フリープレイあり
12/22 16:30 KOF'98ランバト14R
◆終了後フリープレイあり
12/29 16:30 闘劇 KOF2002予選 ◆受付当日のみ

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net

12/1 15:00 GGXXランバト4R
◆終了後フリープレイあり
12/14 15:00 GGXXランバト5R
◆終了後フリープレイあり
12/15 10:00 祝3周年！ パワースティック祭
◆詳細は店内・HPで告知、お楽しみに！
12/23 14:00 GGXX大会 ◆レディース、2on2、参加50円
16.00 GGXXランバト6R
◆終了後フリープレイあり
12/29 14:00 闘劇 CAPCOM vs SNK2予選
◆詳細は店内・HPにて

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042--746-6876

12/21 13:00 ZERO3大会 第3回小田急相模原杯
◆受付12:50まで、参加費300円(予定)
大会前後にフリープレイ有

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。

★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係

FAX
03-5433-7212

MAIL
location@arcadiamagazine.com

近畿

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075--251-2323
毎水曜 18.00 VF4EVO大会
毎水曜 20:00 GGXX大会

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
12/1 14:30 第10回頭文字D大会
◆ブースト有り、カード必須
12/8 14 30 第11回CAPCOM vs SNK2大会
◆レシオマッチ、キャラ固定、トーナメント
12/15 16:00 第2回麻雀MJ大会 ◆カード必須
12/22 14:30 第6回GGXX大会
※大会に関する詳細は店舗まで

京都府

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
12/7 21:00 VF4EVO大会 団体戦(闘劇予選)
12/21 15:00 ガンダムDX大会

★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126 大宮ビルB1☎075-801-7755
12/14 16.00 ストⅢ3rd闘劇店舗予選
◆3on3、チーム内同キャラ禁止
12/15 14:00 スパⅡX闘劇店舗予選
◆3on3、チーム内同キャラ禁止

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
12/14 21:00 VF4EVO大会
12/21 19:00 GGXX大会
12/22 19:00 KOF2002大会
12/29 21:00 ポップン8(9?)大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http //ip tosp co jp/ι.asp?l=zap4acho&P=0
12/7 12:00 VFRカップ戦
◆エキシビジョンのみ、詳細は後日HPにて
15:00 GGXX闘劇店舗予選
◆3on3、チーム内同キャラ禁止、参加100円
12/8 11:00 VFRカップ戦
◆カップ戦5on5ほか、詳細は後日HPにて
13:00 ZERO3 2on2大会
15:00 第26回ZERO3関西ランバト
12/12 19:00 第13回GGXX関西ランバト
12/14 15:00 ガンダムDX大会
◆サイド7限定、タンク、ゾック、高コストX2は禁止
12/26 19:00 第14回GGXX関西ランバト
※イベントHP■http://www.mfr.jp/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
12/7 19:00 VF4EVO大会
12/14 17:00 GGXXランバト
12/21 17.00 KOF2002大会
12/28 17:00 GGXXランバト
12/31 —— ニューイヤーカウントダウンイベント

★スーパーヒーロー山科
山科区御料鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765
12/14 18:00 VF4EVO大会 団体戦(闘劇予選)
12/28 18:00 VD4EVO大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
12/2 17:00 VF4EVO大会
12/16 17:00 VF4EVO大会
12/30 17:00 VF4EVO大会 団体戦(闘劇予選)

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
12/7 ----- SCNソウルキャリバーⅡランク昇格戦
◆個人戦終了後開始、上位ランク者との指名戦
----- SCNソウルキャリバーⅡCランク昇格戦
◆初心者にお奨めです
12/14 ----- SCNソウルキャリバーⅡ3on3タクティクスバトル
12/23 17:00 第2回KOF2002大会
12/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ闘劇予選大会
12/31 17:00 SCNソウルキャリバーⅡチャンピオンシップ最終予選
20:00 SCNソウルキャリバーⅡチャンピオンシップ本線
----- 年越しフリープレイ ◆本線大会終了後
毎日曜 10:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベント
◆600円で7時間フリープレイ、~23:00まで
毎日曜 17:00 復活!! weeklyガンダムDX大会
◆2on2、遠征求む!!
------ 10.00 冬休み限定フリーイベント
◆各対戦ゲームが600円で7時間フリープレイ
24日/ガンダムDX、25日/GGXX、26日/KOF2002、
27日/ストⅢ3rd、~23:00まで

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http:/www.challenger-am com/
12/7 18:00 GGXX大会
12/8 18:00 VO4大会 by毒ガス団
12/14 18.00 KOF2002大会
12/21 18:00 VF4EVO大会
12/22 18:00 VO4大会
12/28 18.00 KOF2002大会
※すべて参加無料

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
12/1 16:30 第15回ガンダムDX大会
12/7 16:30 第5回KOF2002大会
12/8 16:30 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- 店舗予選 CAPCOM vs SNK2(個人戦)
12/14 16:30 第12回GGXX大会
12/15 16:30 第2回ギタフリ8th大会
12/21 16:30 第6回KOF2002大会
12/22 16:30 第2回ドラム7th大会
12/28 16:30 第5回ソウルキャリバーⅡ大会
12/29 16:30 第1回ポップン9大会
※すべて当日10:00~16:00まで受付、参加無料

★チャレンジャー堺東店
大阪市堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915
12/15 15:00 頭文字D大会 ◆変更の可能性アリ

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
12/8 17:00 第4回GGXX大会
◆トーナメント戦
12/22 17:00 第9回ガンダムDX大会
◆二人一組のトーナメント戦

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http:/www.challenger-am com/
12/17 9:00 追手門店FREEイベント
◆チケット制、詳細はHP参照、8,14,15,21,22,23,28,29日も開催、~18:00まで

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
毎土曜 —— 店頭にて発表
毎日曜 —— 店頭にて発表
◆店舗拡張のため増築工事予定
可能な限り土日はイベント開催

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
12/7 18:00 頭文字Dファイナル大会
◆バージョン1でのファイナルバトル、14,21日も開催
12/21 20:00 VF4EVO大会 団体戦(闘劇予選)
12/31 ----- 毎年恒例エルロフト・カウントダウンイベント
毎土曜 20:00 VF4EVO大会
毎日曜 21.00 VF4EVO大会

★アミューズメントギガ
牧方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
12/14 19:00 GGXX大会
12/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
12/3 20:00 ガンダムDX大会
12/10 20 00 VF4EVO大会
12/17 20 00 KOF2002大会
12/24 20:00 VF4EVO大会

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3960
12/15 19:00 3台まとめて無料フリープレイだ~!!
◆KOF2001、天草降臨、セイヴァー2、~21:00まで
12/22 19:00 2台まとめて無料フリープレイだ~!!
◆ストⅢ3rd、CAPCOM vs SNK2、~21:00まで
12/31 19:00 毎年恒例エアホッケー大会
12/31 22:00 コスプレSFXV1大会
◆色んな意味でルール無用、コスプレ解放10:00~1:00まで

★P.A 天満店
大阪市北区天神橋4-9-5 ☎06-6358-2068
12/1 17:00 第1回ウィニングイレブン大会
◆チーム固定、カード必須
12/8 17:00 第2回KOF2002大会 ◆キャラ固定
12/14 17:00 ソウルキャリバーⅡ P.A&フジ合同大会 P.A予選
◆キャラ固定
12/14 14.00 ソウルキャリバーⅡ P.A&フジ合同大会 フジ予選
◆キャラ固定
16:00 ソウルキャリバーⅡ P.A&フジ合同大会 フジ決勝
◆キャラ固定
12/22 17:00 第5回VF4EVO大会 ◆キャラ固定
12/28 17:00 第2回ウィニングイレブン大会
◆チーム固定、カード必須
※すべて参加無料

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4--35-3208
12/8 22:00 第6回VF4EVOランバト
12/21 22:00 VO4大会
12/22 18:00 GGXX大会 団体戦(闘劇予選)
22:00 第7回VF4EVOランバト
12/23 18.00 CAPCOM vs SNK2ランバト
12/28 18.00 VF4EVO大会 団体戦(闘劇予選)
12/29 15:00 ポップン8(9?)大会
12/31 22:00 年越し音ゲーイベント

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
12/8 15.00 ポップン8大会 おんなの子編
16 00 ポップン8大会 修羅の国編
18:00 DDRMAX2大会 てんかすラーメンは永遠に
12/14 19:00 闘劇 GGXX3on3
下旬 19:00 年末GGXX大会
下旬 20:00 年末VO4大会

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
12/1 随時 福引きチャンス
◆メダル3000円、5000円をお買いあげで福引きあり
12/21 —— 闘劇 VF4EVO予選大会
未定 未定 1周年秘イベント ◆詳細は店頭で

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
12/1 17:00 第1回チョコベーダー大会
12/7 17:00 第4回KOF2002大会
12/8 17:00 ストⅢ3rd大会
12/14 17:00 第24回GGXX大会
12/15 17:00 第8回ソウルキャリバーⅡ大会
12/21 17:00 第1回バーチャストライカー2002大会
12/22 17:00 第5回兎大会
12/28 17:00 CAPCOM vs SNK2大会(仮)
12/29 17:00 第25回GGXX大会
※すべて受付16:00~、参加無料

中国 四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
12/7 16:00 第4回GGXX大会
19:00 闘劇店舗予選 ストⅢ3rd
12/14 —— VF4EVOイベント(詳細未定)
12/15 17.00 第8回ガンダムDX 2on2大会
12/21 19:00 闘劇店舗予選 ソウルキャリバーⅡ
11/30 20:00 第11回VF4EVO(シングル戦)

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/
12/7 20:00 第9回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング1on1
12/8 15:00 ソウルキャリバーⅡ全国大会予選
◆第1回SCNチャンピオンシップ予選
12/15 15:00 第6回GGXX大会
12/22 20:00 第7回VF4EVO 3on3大会
◆VFRポイントランキング3on3
12/23 15.00 第2回KOF2002大会
12/29 15:00 第6回CAPCOM vs SNK2大会
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
12/1 17:00 KOF2002大会
12/8 18:00 GGXX大会
12/14 14:00 ポップン8バトルDEバトル
12/15 18:00 バーチャストライカー2002大会
12/22 18:00 VF4EVO大会

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町 ☎087-868-6007
12/7 18:00 ビートマニアⅡDX8th大会
◆課題曲(2曲)をランダム選択、平均%で勝負
12/21 18:00 第2回GGXX大会
◆使用キャラ固定のトーナメント
12/21 18:00 第17回鉄拳4大会
◆1キャラ使用(固定)の勝ち抜きトーナメント

九州 沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
12/7 19:00 KOF2002大会
12/14 19:00 GGXX 3on3大会
12/15 18:00 ガンダムDX大会ランダム
◆パートナーもランダム
12/21 19:00 VF4EVO 関西山王会虎龍来店!
12/28 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※すべて参加費100円、時間厳守

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
12/22 19:00 第2回鉄拳4ゲーム大会 ◆参加費100円

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
12/22 19:00 第2回GGXX大会 ◆参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
12/13 17:00 GGXX大会 ◆参加費100円

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770
12/6 20:30 KOF2002大会 ◆トーナメント方式
12/7 19:00 闘劇 GGXX団体戦店舗予選大会
◆トーナメント方式
12/13 20 30 CAPCOM vs SNK2大会
12/20 20:30 VO4 2on2大会 ◆トーナメント方式
1/10 20:30 KOF2002大会 ◆トーナメント方式

★トンボ大橋駅前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
12/8 19:00 ポップン8大会
◆参加費100円、スコア制、曲はくじ引き
12/22 17:00 第2回GGXX大会 ◆参加費100円

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
12/7 19:00 GGXXフリーイベント
◆参加費300円、閉店まで
12/8 15:00 闘劇 GGXX 3on3予選
12/29 15:00 第2回KOF2002大会 ◆参加100円
12/31 21:00 オラタン5.66大会
23:59 毎年恒例! 年越しソバ
◆先着30名ソバプレゼント、持参OK、お湯あり

★セガワールド大村店
大村市中古賀島町383-1 ☎0957-50-2555
12/15 16:00 第1回KOF2002大会
◆参加無料、キャラ固定、ハメ、即死コンボ禁止

大分県

★ドリームワールド
大分県大分市大在中央2-8-3 ☎097-593-5224
12月中 —— スロット増大キャンペーン
◆2000枚と抽選券交換でいいことが!
~12/31まで開催

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

35

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
[illegible]ちゃんと[illegible]、どっちが先に「あいぼん」を名乗ったか？ という賭をしてロマネ・コンティ一本分負けました。[illegible]には「[illegible]」引くに引けない場面があるんだようわーん！
dragon@blue.interq.or.jp

どこか落ち着かない、後ろめたい気持ち

一晩どっぷりエミュレータで遊んでしまいました。

新しいバージョンのBBナビゲーターをインストールしたら、プレイオンラインが立ち上がらなくなってしまいました。押入れの中に突っ込んであるケースをひっくり返して、ようやくソフト本体を見付けたのが一週間後。再インストールしても起動せず、仕方ないのでハードディスクを初期化してインストールしたが死んだまま。また押入れをひっくり返し初期バージョンのナビゲーターをインストールして、ようやく起動。今日までのバージョンアップをすべて完了するのにADSL回線ながらも1時間もかかってようやく遊べる状態に。

そんなこんなで約一ヵ月ほどヴァナ・ディールとはごぶさたしていたわけですが、こういうささいなトラブルでも遊ぶモチベーションが急激に下がるのはどうしたものか。

おまけにカード支払いのおかげで、毎月お金が掛かっているという認識が弱い。「まぁいいや月に千円ちょっとだし」なんて気分でプレイを中断している人も案外多いのでは？ ウェブマネーだとリアルにお金を払う行動がどうしても必要だから、遊び尽くしてやる（元を取る）という意識が生まれやすい。自分で経験してみないと、夢中になっている間の「代償」ってのは気付かないもんですね。

ある機会に日本ではほぼ頂点の部類に入るエミュレーターマニアのROMコレクションを拝見させてもらった。DVD-ROM3枚分！ もちろん焼いてもらってないですよ。ウチのパソコンじゃDVD-ROM読めないし。

現行最強スペックのマシンだと、さすがに細かい部分にしか突っ込む要素が無いってぐらい再現度が高く、同時押しのタイミングに違和感があるものの普通に遊べてしまった。さっき「焼いてもらってない」って書いたけど、もし貰えるなら謹んで頂戴した～いってのが本音なのも確かだ。

しかし、これが無料で、事実上「普及」している現実ってのは、一言では言えない複雑な気持ちにさせられる。ほんの数年前まではメガドライブのタイトルですら「こんな描画じゃ遊べねえよ」ってレベルだったのに、今や現役バリバリのアーケードタイトルですらグリグリ動かせるスペックがマシンの「標準」になっている。もちろんメーカー関係者は砂をかむ思いで現状を見ているだろうが（そう思いたい）、もう後戻りできないレベルで浸透・普及してしまっているのが現実だ。

追いかけるよりも、発想を切り替えて収益構造に組み込んでしまうってのはどうだろう？ まずウェブの会員にさせて、日当たりいくらか課金する。ダウンロードできる上限を決めておいて、隠しでシリアルか何か入れておけば、コピーデータもある程度追いかけることができる。コイン投入と操作系の監視、DIP調整、ゲーム選択機能を盛り込んだゲーセン向けの専用基板制作だってそんなに難しくないだろう。オンラインでメーカーとつなげておけば不正コピーだって防げるだろうし。

何か誇大妄想をつらつら書いてしまったけど、そんなことを考えてしまうぐらい、一つのハードでたくさんのゲームが遊べる魅力ってのは大きい。メーカーにすら基板自体や資料が無いタイトルも多数あるぐらいだから（自分とこの「財産」を軽視してきた姿勢はひとまず置いといて）前向きに考えていただきたいものだ。新ハードを開発するより、リターンはともかくリスクは低いと思うんスけど？

こんなことを書いたのは、エミュレーターで遊んでいる時、どこか落ち着かない、後ろめたい気持ちを持つ人もいるかと思ったからだ。来るはずないんだけど、もしここに警察が踏み込んできたらとか、メーカー関係者が来たら……と気にしながら遊ぶゲームが心底楽しいはずがない。目の前には、今ゲーセンを遊びたくても遊べない魅力的なタイトルがズラリと並んでいるのに。1996年に生まれたMAMEは、人間なら小学校に入学する年齢だ。遊ぶ側に"小学生"はいないんだから、「これやっぺぇンじゃねえの？」とヘラヘラ笑いながら遊ぶ子供の季節はとっくに終わっている。MAMEプロジェクトとROMイメージへ、育ててもらった「代償」を何らかの形で示さなければならないだろう。こんな消費（支払い）なら僕は喜んでする。支払っているということを忘れやすくするために、もちろんクレジットカード払いでね。





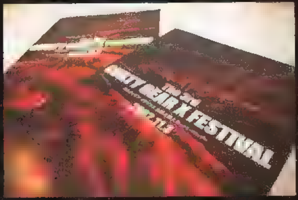




品川の空に吠えたサイクバースト!!

第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル 全国大会決勝リポート





去る11月3日、品川インターシティホールで開催された同イベントの滾る熱気を、余すこと無く完全レポートするぞ！



12月に発売されるPS2版『GGXX』を、一足先にプレイ！　納得の完成度に、来場者は満足そうな笑みを浮かべていたぞ。



物販ブースではギルティ関連商品が大量に販売されていたのだ。ぬいぐるみシリーズは特に人気があったようだ。

一日居ても飽きさせない！ GGX尽くしの濃密空間!!

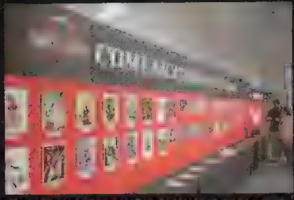
会場には、発売前のPS2版『GGXX』の試遊台をはじめとして、さまざまなブースが設営されていたのだ。全国の腕自慢に交じって野試合ができる"対戦台"は終日盛り上がり、日本中のギルっ子たちが己の腕を披露していたぞ。

特に人気が集中したのが、アーク商会とサミーが合同で出店していた"物販ブース"。ズラリとそろった多種多様なグッズを求めて、多くの参加者が長蛇の列を作っていたぞ。

入り口付近に設けられたホワイエスペースでは、コスプレイヤーの皆さんが、この日のためにしつらえた衣裳を披露！　キャラクターの愛情が十二分にうかがえるポージングを決めて、来場者の目を惹き付けていたのだ！



会場には朝早くから入場者が詰め掛けた。当日券もすぐさま完売するといった加熱ぶりで、人気の高さをうかがわせた。



会場には全国から寄せられたファンアートなども展示。様々な形で、多くのファンがフェスティバルに参加していたのだ。

『ギルティギア』がつなげた情熱の輪!!

回を重ねて三回目を数えることとなった『ギルティギア ゼクス フェスティバル』であるが、参加者のボルテージは前々回、前回を凌ぐほどにヒートアップ！　ゲームタイトルの人気をそのまま反映したかのように、盛り上がることこの上ないイベントとなったのだ！

"全国大会決勝"という大きな柱はあるものの、このイベントは『ギルティギア』が好きなプレイヤーなら、誰もが120%楽しめるという趣向がウリ！　各種関連アイテムを販売する物販をはじめとして、豪華けんらんなトークライブ、コスプレスペースなどなど、参加者がそれぞれのスタンスで楽しめる"ギルティギアの総合イベント"として、今もなお成長を続けているのである!!

ホワイエでも熱き闘いが展開！



全国大会本選以外でも、見逃せないイベントが続出したぞ。ホワイエスペースでは、時間別のキャラ分けされたコスプレ撮影会や、各種カテゴリー分けされた大会が開催されていたのだ！

コスプレ大会も白熱！



自分の使用キャラと同じコスプレをしたプレイヤー限定で行なわれた"コスプレイヤー大会"も大盛り上がりを見せたぞ。決勝に残ったのは、ザッパに扮する薔薇さんと、ソルに扮する秋月薙さん。両者とも、キャラの魅力を引き出す闘い方を見せて、ギャラリーを大いに沸かせていたぞ。激闘を制した薔薇さん！　おめでとう！

華麗なるレディース大会！



『GGX』フェスティバル名物とも言えるのが"レディース大会"!!　このレディース大会出場者も、全国のトップを狙えるほどのツワモノぞろい！

ホワイエでの予選を経て、決勝に残ったのは、デイズィーコスなのにミリア使いのたつみさんと、ソル使いの楠原なおさん！　試合はたつみさんが華麗なる勝利を収めたぞ！

当日イベントスケジュール

ホワイエ	ステージ
レディースゲーム大会予選	予選ブロックトーナメント 128人→64人→32人
コスプレゲーム大会	開発者トークショー
	予選ブロックトーナメント 32人→16人
コスプレキャラ別撮影会 集合写真	ギルティバンドLIVE
	決勝トーナメント 16人→8人
集合写真	レディース&コスプレ大会決勝
[illegible]	決勝トーナメント 8人→4人→2人→1人
表彰式・エンディング	

全国の頂点を目指し、死闘開始!!



長き渡る全国予選を勝ち抜いてきた猛者たち、その数128人。各地の精鋭たちが、一つの頂点を目指し、し烈なバトルに挑む！　今回の優勝者には豪華なチャンピオンベルトと共に『GGXX』を極めた者だけが名乗ることができる栄誉の称号"聖人"の座が贈られる!!

魂が唸る！　臨むは、極限のデスマッチ!!

128人の戦士たちが16人に絞り込まれた瞬間――本当の死闘はここから始まった!!　予選を勝ち抜き、様々な思いとプライドを背負った16人の戦士たちは、己が持てるすべての力を出し切って、ただ相手を打ち倒すことのみに全神経を研ぎ澄ます！　壮絶な戦いが続く中、1人、また1人とステージから消え去っていく。果たして、このし烈な闘いに生き残ったのは……？



プレイヤーたちの一挙手一動を見逃すまいと、ギャラリーが画面に釘付けになる。そう、目を離した次の瞬間、勝負は決してるかもしれないのだから。



厳粛な空気と熱気が同居した中、決勝トーナメントの闘いが進んでいく。『GGXX』を介して、多くの人間がつながっていく瞬間だ。

X事典

今回のフェスティバルは前回の規模を上回るスケールで開催され、会場となった品川インターシティーホールには、千人を越す来場者が詰め掛けることになった。驚くべきことに、会場から閉会まで、ほとんど誰も会場を後にすることなく、衰えることのない高いテンションを維持したまま、各種イベントが執り行なわれていったのだ！　やはり、ギルっ子恐るべし！

『GGXX』全国決勝大会決勝トーナメント出場者

ブロックA



近畿　チャレンジャーガムガム店　2位通過
[illegible]（エディ）



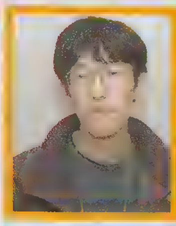
近畿　アミューズメントスペース　a-cho　2位通過
パブ（ブリジット）



関東　サミーズストリート156相模大野店　2位通過
kaqn（[illegible]）



近畿　辻商店　2位通過
to-ru（梅喧）



近畿　チャレンジャーガムガム店　1位通過
HVR（ファウスト）



東海　セガワールドサウスウエスト　1位通過
ブラウンさん（ミリア）

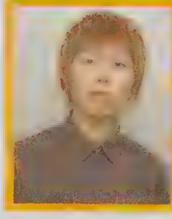


関東　ゲームフジ船橋店　1位通過
DIEちゃん（ブリジット）



関東　サミーズストリート156相模大野店　1位通過
やまざき（イノ）

ブロックB



九州・沖縄　ドリームワールド　1位通過
ヨウ（エディ）



近畿　ゲームセンター　ピタゴラス　1位通過
NJII（ファウスト）



近畿　GAME's WiLL　1位通過
火九（アクセル）



関東　アミューズメントパーク　ビッグアップル　1位通過
X-MEN連続技研究委員会会長（ジョニー）



関東　クラブセガ秋葉原　1位通過
ねぎ（テスタメント）



関東　新宿スポーツランド西口　2位通過
ネモ（ファウスト）



近畿　箕面サーティーエイト　2位通過
[illegible]（ソル）



関東　ゲームフジ船橋店　2位通過
ルパン（エディ）

※：決勝トーナメントはP103参照

決勝でも余裕の挑発！ MEN会長のノリ絶頂!!

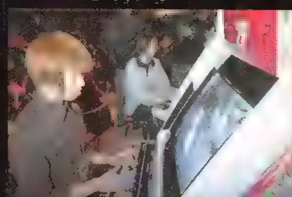


常にハイテンションのX-MEN連続技研究委員会会長。「小指で余裕だ！」と決勝でもアピールを欠かさず。



上位16名に残った選手はいずれも凄腕のテクニックと度胸、強運を兼ね備えていた。毎試合にすさまじい緊張感が走る。

予選から激戦が続く中、前評判の高かった選手も次々と敗退していった……。勝ち残れるのはただ一人……。





下馬評では優勝候補といわれていたkaqn氏。関東最後の砦は準決勝で散る。



会場で謎のパワーを放っていたフィギュア。



MEN会長の勢いに飲まれず、ミリア使いのブラウンさん優勝！

激戦必至のトーナメント！ 構図は関東vs.関西に!!

全国各地の予選を勝ち抜いた128名が全16ブロックに分かれて始まったトーナメント。

第1回大会聖人「J.T」、カプコン2D格闘ゲームの頂点に君臨する「ウメハラ」、唯一の女性予選通過者の「MREI」など名だたるツワモノたちが参加していたが、ベスト16に残ったのは、関東勢と関西勢が五分くらいの人数であった。最近の大きなゲーム大会では、関東勢が占める割合が多いのでこの結果には驚いた人も多いだろう。

ベスト16からの試合は全試合がベストバウトといっても過言ではないほどの名勝負ぞろいだった（ベストバウト解説はP104から）。会場すべてを味方に付けたような勢いがある、ノリに乗っているX-MEN連続技研究委員会会長を見事に下し、ミリア使いのブラウンさんが優勝した！　おめでとう！

事典

今回で3回目のギルティギア ゼクス フェスティバルだが、第一回、第二回の上位入賞者は一人も勝ち上がってきていないのが驚きだ。一番成績を残しているのは、X-MEN連続技研究委員会会長が、第一回大会でベスト16まで残ったのが最高。システムが大きく変わるので、シリーズを通して安定した強さを発揮するのは難しそうだ。

ギルっ子必見!!

大盛り上がりのステージイベント

全国大会決勝進行と平行して、ステージでは様々なイベントが繰り広げられた！司会を担当したのは、K－1実況アナウンサーでお馴染み“ボンバー森尾”氏！氏の多説な司会によって、ステージは常にハイテンションな空気だったぞ！





爆熱！ASHスペシャルLIVE!!

今回のフェスティバルが本邦初公開となった“ASH”とは、『GGXX』の骨太サウンドを担当する、実力派ぞろいのハードロックバンド！いつもはゲームの中で聞いていたVGMが、大迫力の生音で再現されるのは圧巻の一言！



来場者の熱気に負けない熱いサウンドが、ステージからストレートに放たれる！これが“ASH”の雄叫びだ!!



途中乱入した石渡さんが奏でるのは、あのI-NO Model! 豪華な組み合わせだ!!

本誌編集長も乱入！ステージの盛り上がりは最高潮に！

何と！ ステージには、本誌のロックン編集長・猿渡雅史も大乱入！ 千葉にその人ありといわれた伝説のフィンガーテクニックは健在！ 小細工無しの爆音がさく裂していたのだ!!

GGXXトークショー！ゲストは井上喜久子&石渡大輔



軽快なトークがさく裂したステージ上。『GGXX』に関する秘話が、次々と飛び出したのだ！

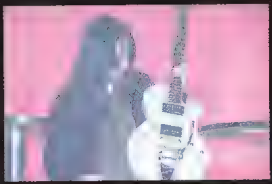
今回のフェスティバルの隠し玉こそ、ステージで開催された“スペシャルトークショー”なのだ！ ギルティ生みの親として名を馳せる、ゼネラルプロデューサー・石渡大輔氏を迎えて、『GGXX』にまつわる様々な裏話を聞くことができたのだ。

そして！ 特別ゲストとして、ゲーム中でイノ役を務めている声優・井上喜久子さんも、フェスティバルを盛り上げるために駆け付けてくれたのだ！

ステージ上では、井上さんが持つイノに対するイメージや、演じた感想などを語ってくれ、大いに盛り上がったぞ！



“癒しの声”を持つ声優・井上喜久子さんが、いかにしてイノのエキセントリックなキャラを演じたのかを聞けたのだ！



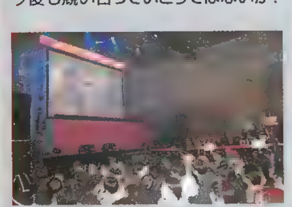
ESP音楽学院が製作したI-NO Modelも登場！ あまりの完成度の高さに驚愕!!

大会総括

回を重ねるごとに熱気が増している本イベント。今回のフェスティバルの盛り上がりぶりに、ギルティギアの人気を再確認することになった。さらなる広がりを見せつつあるギルティワールドの奥深さを、実証することになったともいえるだろう。

メインイベントの全国大会決勝では、プレイヤーたちの情熱と誇り、そして生き様が激突し、本物のドラマが展開されることになった。本作の可能性溢れるゲームシステムは、常にプレイヤーの向上心を喚起し、攻略は日々進化してきた。その研さんの集大成ともいえるのが、今回の決勝大会だった。

決勝を闘った彼らが見せた闘いは、彼ら自身の実力だけでなく、予選に参加したすべての人々によって支えられていたことを忘れてはならない。まだまだ『GGXX』の闘いは終わらない。今後も競い合っていこうではないか！



次回のフェスティバルにも期待しよう！

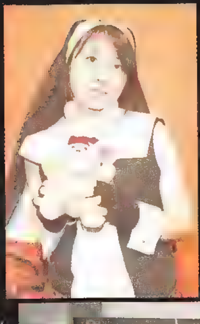
フェスティバルの華 きらびやかなコスプレイヤーたち！

フェスティバルと切っては切れない会場の花形、それがコスプレイヤーたちである！ ゲームに対する愛情を“コスプレ”という形で表現した、彼らの意気込みと、各自工夫を施した衣裳を見てください！



銀カラーも個性的で派手！ 扮するのはアスナ茶之助さん。

本誌編集者の高橋まこーるが大絶賛を贈っていた、船葉さん扮する黒ブリジット。





ズラリそろったコスプレ参加者の皆さん。実はこれでも全員入り切れてない！ 今回は時間を分けてキャラクター別の撮影会などが行なわれたぞ。撮影会では、それぞれが趣向を凝らしたポージング、パフォーマンスを披露していたのだ。

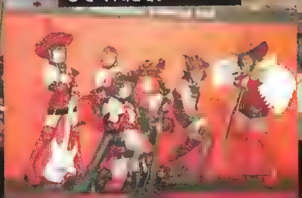
外見と雰囲気がブッチギリにクリソツなのがこの方々！ 本物だ！





撮影会はキャラごとに時間別に分けられたのだ。

人気が集中したイノは、実に艶やかな女性陣が扮してくれたぞ。





見事なまでのザッパ空間を作り出した3人（笑）。見ごたえあり！

今回の熱気を見る限り、ファンもまだまだ暴れ足りない！ といった勢いに満ちていたGGXフェスティバル。衰え知らずといえるギルティ人気が続く限り、もしかすると“第4回”のフェスティバルも開催されるかも!? 現在は全くの未定だが、ファンの熱い声と全国のプレイヤーが戦場を求め続ける限り、フェスティバルの灯火は決して消えることはないだろう！



『ギルティギア』シリーズファン必見！
昨年大人気を博したファミ通DVDビデオ
『ギルティギア ゼクス全国決勝大会
バトルフォーセイント』に続き、今年11月3日に
開催された『ギルティギア イグゼクス』の
「全国決勝大会」決勝トーナメント戦を完全収録！
さらに、特典映像として、このDVDビデオでしか
観れない聴けないクリエイタートークも収録!!

GUILTY GEAR XX

頂上決戦をDVDビデオ化！

ギルティギア イグゼクス全国決勝大会
サミー公認 ～Sammy's Cup～
THE NEW SAINT GLORY

2002年12月19日発売予定

標準価格：5800円（税抜）

Sammy

■SLBM-00010 ■JANコード:45-41993-01133-9 ■DVDビデオ 片面一層 ■約100分

20余年にわたるSNKの歴史をエンターブレインが映像化！
初期アーケード作品からNEOGEOまで、総収録作品数100本以上！

PLAYMORE

All about
SNK®
～SNKのすべて～

過去、数々の名作ソフトを世に送り出してきたSNK。
その独創性ゆえ、これまで多くの熱狂的なファンを生みだし、
いまなお多くのファンを虜にしています。
そんなSNKが生みだしてきた名作ゲームソフトを、SNKの歴史を振り返りつつ、
そのすべてを映像"史料"として後世に残したいという願いから
このファミ通DVD『SNKのすべて』は生まれました。

DVD2枚組（特別仕様パッケージ）
2003年1月30日発売予定

標準価格：14000円

■SLBM-00011 ■JANコード:45-41993-01134-6 ■約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層 ■COLOR ■MPEG2 ■レンタル禁止 ■ステレオ ■4:3 ■複製不能


ファミ通
12/13号
好評発売中
特別定価350円
テイルズ オブ デスティニー2
バイオハザード0
ダーククロニクル
ポケットモンスター
ルビー・サファイア
徹底攻略
2大攻略小冊子
SDガンダム
Gジェネレーション・ネオ
12/20号は、12月6日(金)発売!
© 2002 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
ファミ通キューブ+アドバンス
1月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
マリオパーティ4攻略小冊子
ポケットモンスター攻略小冊子
抱きつき人形
チョコボランド オリジナルノート
どうぶつの森+ カードe ファミ通バージョン
日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
定価590円
毎月30日発売
『パンツァードラグーン オルタ』など
Xbox年末年始発売タイトル
徹底紹介ほか
特別付録
『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』
特製下敷 第5弾
描き下ろしかすみ&あやね
1月号 好評発売中!!
12月13日号 特別定価520円
激厚1センチで好評発売中
ファミ通PS2
プレイステーション2
雷光煌く!! 初冬の大攻略スペシャル
Tales of Destiny 2
テイルズ オブ デスティニー2
巻頭スペシャル
デビル メイ クライ2
ファイナルファンタジーX-2
アンリミテッド:サガ
SDガンダム Gジェネレーション・ネオ
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター
トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン
ダーククロニクル
大量70ページでお届け!!
噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
vol.27
vol.27 contents
ファミ通WaveDVD(通算Vol.27)!カバーゲームにPS2『アンリミテッド:サガ』を迎え、新作RPG情報満載のコンテンツでお届け! やり込みゲーマーズ、アーミンのお部屋、BOSEの○○やってみよう! など人気コーナーも見所たっぷりっ!
Cover Game's
PS2 アンリミテッド:サガ
特製ケース&ピクチャーレーベル
定価980円
全国書店にて絶賛発売中!!
ファミ通の攻略本!!
プレイステーション2
.hack//悪性変異 Vol.2 コンプリートガイド
好評発売中/A5判/本体1200円
ゲームキューブ
スターフォックスアドベンチャー パーフェクトミッションガイド
好評発売中/A5判/本体1200円
プレイステーション2
PS版ファイナルファンタジーI・II 公式コンプリートガイド
好評発売中/A5判/本体1200円
プレイステーション2 & Xbox
PS2&Xbox版マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1200円
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/ で!!
eb! enter brain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7854(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp
◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

カラフル ←青春クイズ ハイスクール™

美少女ゲームの王者ナムコが贈る恋愛シミュレーションクイズ!!

青春クイズ カラフルハイスクール（仮）	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	クイズゲーム
■操作方法	未定
■発 売 日	未定
■使用基板	SYSTEM10

Text：SIRIA

お待たせしました。美少女キャラクターには定評のあるナムコが美少女好きのあなたに贈る、恋愛シミュレーションクイズゲーム。もちろん、ただ漠然とクイズに答えているだけでは目標の女の子は攻略できないぞ。今回はさわりとして女の子のプロフィールやバックのストーリーなどをお届けしよう。

ワルキューレやワンダーモモなど、数々の美少女を生み出したナムコが、美少女四人をめぐるクイズゲームを発表したぞ。プレイヤーは高校3年生の男子生徒。4月から翌年3月までの1年間（全22ステージ）、四人の女の子たちと出会ってきずなを深めていき、卒業の日に一番好きな女の子への告白を成功させて、恋人となることを目指すのだ。1ステージは「会いたい女の子を探すパート」「クイズパート」「ストーリーパート」で構成されている。ステージは、探した結果「出会った女の子」との間で、クイズとストーリーが進行していく。イベントパート内の行動を決める選択肢で女の子に好感を与える結果になれば、親密度のポイントを獲得できるのだ。

キャラクターデザイン／窪岡俊之



九条 彩華（くじょう あやか）





PROFILE
- 17歳（高校3年生）
- 165cm
- BWH B87、W58、H88
- AB型
- たかはし 智秋

九条財閥の一人娘にして、全国大会2連覇の天才テニスプレイヤー。昨年はミス・四つ葉学園にも選ばれるという才色兼備の超お嬢様。プライドが高く、自信過剰。そのタカビーな態度と高笑いで常に周囲を圧倒している。

神崎 未来（かんざき みく）

MIKU

PROFILE
- 年齢 17歳（高校3年生）
- 身長 158cm
- BWH B83、W58、H80
- 血液型 A型
- CV 那須 めぐみ

高校3年の春に、この四つ葉学園に編入してきた転校生。真面目な優等生タイプで、料理や裁縫も得意。控えめな性格で、誰にでも優しく、男子からの人気も高い……が、故に「一部の女子」からは妬まれているところも……。





17歳（高校3年生）
156cm
B80、W56、H83
O型
植田 佳奈

ゲームと映画とコスプレが大好きな、おたく系メガネっ娘。常に肌身離さずノートパソコンを携帯しており、自分の事は本名ではなく「マリエルちゃん」と呼ぶようにと周りに強要している。（あまり定着はしてない）

たかむら まりえ
高村 真理絵











ししど めぐみ
猪戸 恵

MEGUMI

17歳（高校3年生）
160cm
B81、W57、H82
B型
斎藤 千和

女子バスケ部の主将でスポーツ万能。男っぽいサバサバした性格で、女の子っぽい事にはあまり興味が無い。いつも腹を空かせており勉強は苦手。主人公とは中学からずっと同じクラスで、何でも話せる「親友」の間柄。

ストーリーだけでなく、クイズにも注目せよ

このゲームは『運命のハート』をためて、女の子と仲良くなるのが目的。イベントパートでの受け答えがハートを獲得する重要な要素となってくるのだが、クイズに即答することでもハートを獲得することができる。また、ボーナスアイテムも存在する。もらえるアイテムによって、問題をパスしたり、二択にしてくれたりと、プレイの強力な手助けとなるのだ。

クイズパートではそのほか、間違えると女の子の好感度が下がってしまうという、赤点クイズなども存在する。

ストーリーパートで女の子の悩みなどを聞いてあげてそれらを解決しつつ、クイズモードでも好成績を残そう！



必ずしも、捜していた女の子と出会えるとは限らないようだが、さて……。



スペシャルアイテム発動！　アイテムは三つまでストックできるぞ。



デートに誘う……声をかけるときってドキドキするよね。

クイズ ケータイQモード。 ～MailもChatも恋しTel～

©AMEDIO

Text：カイゼルちくわ

クイズ ケータイQモード	
■メーカー	アメディオ／タイトー
■ジャンル	クイズゲーム
■操作方法	8方向レバー+4ボタン（レバー無し可）
■発 売 日	2003年1月発売予定
■使用基板	NAOMI

チャットで会話とクイズを楽しみ、胸に芽生える気持ちにときめく……今回はそんな心震わすゲーム内容の概略に加え、登場する女の子たちのイラストとプロフィールも公開ッ!!



赤江 千夏（ちなつ）

身長	162cm
体重	49kg（自己申告）
スリーサイズ	85・60・83
血液型	O
年齢	17歳
好きな食べ物	モツ煮込み
嫌いな食べ物	特になし
趣味	お祭り
休日の過ごし方	体を動かす
最近驚いたこと	気がついたらふくらはぎに筋肉がたくさんついていた
幸せを感じるとき	持久走した後のスポーツドリンク
CV	岩村琴美



白川 秋葉

身長	158cm
体重	47kg
スリーサイズ	76・56・81
血液型	A
年齢	17歳
好きな食べ物	ほうれん草のおひたし
嫌いな食べ物	油を吸い込みすぎたフライドポテト
趣味	漢字を辞書で調べること
休日の過ごし方	読書・景色を眺める
最近驚いたこと	1円玉を作るのに1円以上のコストがかかること
幸せを感じるとき	週末、深夜の読書
CV	栗原みきこ

淡い恋[illegible]から始まる!!

物語は主人公が携帯のサイト上で、チャット友達を探す女の子と偶然出会うところから始まる（お約束）。

四人の女の子のうち一人と、それ以降は週単位で進む物語内で仲良くなろう。期間は四月～翌年三月の一年間で、各月とも、最初の三週はクイズパート、四週目はイベントパートという構成になっている。

大きく四つのジャンルに分類される各クイズには、正解すると「体」「色」「知」「笑」のパラメーターのどれが上昇するかが設定されている。出題ジャンルの傾向は前月末イベント内の質問で決定し、傾向に合わせた各パラメーターの月間目標値も決まる。

パラメーターにより女の子の外見は大きく変わるため、出題傾向を得意分野に傾けるのみならずコーディネートのために調整するもよし!!



見よ、この大サイズ!! 観賞時には拡大縮小スクロール自在、画面の壁紙にも設定可能！



各クイズパートの終了後には、女の子からの画像付きメールが届く。早速拝見！



画面説明



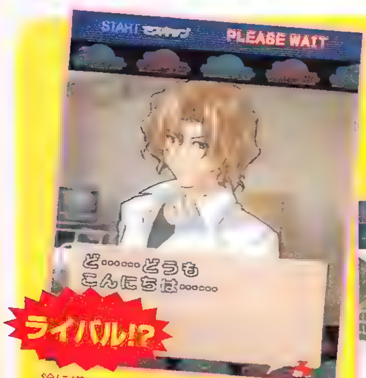
黒木 美冬（みふゆ）

身長	172cm
体重	52kg
スリーサイズ	90・59・86
血液型	AB
年齢	17歳
好きな食べ物	海老のカクテル
嫌いな食べ物	ベジマイト
趣味	睡眠
休日の過ごし方	何もしない
最近驚いたこと	季節が変わっていたこと
幸せを感じるとき	寒い日のお風呂
CV	今川視加

青木 春香（はるか）

身長	148cm
体重	37kg
スリーサイズ	82・57・83
血液型	B
年齢	17歳
好きな食べ物	生クリーム
嫌いな食べ物	ピクルス・わさび
趣味	電話・自分研究
休日の過ごし方	遊び・買い物・読書
最近驚いたこと	友達の方が自分よりお小遣いを多くもらっていたこと
幸せを感じるとき	カードで買い物したとき
CV	いのくちゆか





絵に描いたような男前、いかにも恋敵と呼べてライバルと読みそうな野郎も登場するぞ!! イベントは親密度などの要素により、会話や内容を多様に変化させる。このライバルイベントもまた条件次第で、アツ過ぎる展開に!?

月によっては右のような特殊イベントも発生するが、普段のイベントは下のように……恋に恋する黄金時代の心がッ……!





イベントも大充実!!

クイズとごほうび画像が「Qモード」のすべてではないッ!! 各月末の多彩なイベントが、甘酸っぱく初々しい心地を君の胸中に広げてくれること間違いなしだ。さぁ、その気持ちを恋心に育て上げろッ!!



ポップンな関係 No.18

"SLOW DOWN～地球よ廻れ～" リリース直前！

ダイナミック・アトミック・スペース・バイブレーション（新堂＝振動）シンガー 新堂敦士インタビュー！

12月4日にニューマキシシングル "SLOW DOWN ～地球よ廻れ～" とプロモーションビデオ集 "CLIPS ～Triple Zero～" が同時発売！　そんな新堂さんへのインタビューを、読者へのクリスマスメッセージとしてにお伝えしよう。1stアルバムに初の全国ツアーと「ザ☆敦士イヤー」であった2002年、新堂さんは何を考えて走ってきたのか？

"SLOW DOWN"に吹き込まれたもの

――まずは、PS版『ポップン5』に収録されていた "SLOW DOWN" をシングルに選ばれた理由を教えていただけますか？

新堂　ファンの声ですね。フルサイズで "SLOW DOWN" を聴きたいという声が、ホンマに多かったんですよ。全国ツアーのアンコールで歌ってみて、はっきりと手応えがあったというのがきっかけです。

――サブタイトルに "地球よ廻れ" が付いた意図は？

新堂　例えば、だれかが人に「"SLOW DOWN" ってどんな歌？」って聞いた時、「『地球よ廻れ～』ってやつだよ」と答える人もいれば、「Slow Down, Slow Down」のフレーズで答える人もいるかなと。印象に残る一節をそのまんまタイトルに出したかったんです。

――以前のバージョンと比べていかがですか？

新堂　前よりグルーブしてるかなあと思う。僕が好きなんは、デジタルやねんけどアコースティックやフォークの力強さと融合している作品なんですよ。ということで、フォークっぽさを足して、歌詞にも楽曲的にも、おしゃれさよりは力強さを出すことにこだわりましたね。それから、ベースの生っぽさを重視しました。

――"SLOW DOWN" はセクシャルな詩ですが、イヤらしく聞こえないですよね。

新堂　こ～れ～が、マジックですよね（笑）。刺激的な部分はあるのに健康的に聞こえちゃう。なぜかというと、曲に気持ち・気合い・信念が入っている、嘘じゃない言葉だから。

この詞は誤解する人は誤解するだろうし、嫌だって言う人もいると思うんですわ。でも、俺はホンマに身を削って言葉を出してるから。自分がしっかり責任を持って言えてないとダメだ、と思って歌っていますから。そういう真剣な部分が伝わって、さらっと "新堂らしい" と受け止めてもらえるのかな。

――カップリングの "KNOCK ～闇の向こうへ" には、新堂さんの大きな視点を感じます。

新堂　なんやろ、やっぱり責任感出てきたんかな？（笑）"KNOCK" はメロディーに詞が乗りにくかったですね～。"SLOW DOWN" のカップリング用に4曲を書き下ろした中の一曲です。「カップリング曲にはこんなんがええやろう」と決めるのに時間がかかりましたね。

――ぶっといイントロのギターの音も印象的です。

新堂　自分で弾いたんですよ。エレキギターデビュー！　以前から周りに "弾け、弾け" と言われてたんですけどね。

――希望があるというか、ほどよくあったかい曲ですよね。

新堂　熱過ぎず冷た過ぎず、なんかほっこりあったかい（笑）。使い捨てカイロくらいなんだけど、ちゃんとあったかいよ、みたいな（笑）。結構いいでしょ？

初全国ツアーでみんなのリアクションを見て、「あー、こういう子らが自分を支えてくれてんのや」という想いがあって、スタッフのみんなも頑張ってくれていて、「もうちょっと頑張れる！」と思ったんですよね。そんな感情の一端を恋愛の詞に混ぜてみたんです。だから全国ツアーをしていなかったら、"KNOCK" の歌詞も変わったんやろうね……。

「こいつのために頑張れる！」と思うことなんて、そうそう無いですよね？　小学校から高三まで付き合っていて、異性同性関係無く、今何人のヤツと付き合ってる？　そんなにおる？　そんだけの低い確率で、気が合うヤツが出会って、話して、楽しんで……お前に会ってこんなに心が動く、っちゅうのが大きなテーマという匂いがする歌たち（笑）。

新堂敦士の2002年

――では、同時にリリースされるクリップ集について聞かせてください。新堂さんにとって、プロモーションビデオ（以下PV）は、どういう表現手段なのですか？

新堂　ライブで回れない地域の人たちにとって、動く新堂敦士がより身近に感じられるものじゃないですかね。PVを見たがゆえに曲のイメージが膨らんだり、こんな意味もあるねんな、という付加価値が伝わればいいですね。おまけのメイキングシーンもPVの舞台裏、ジャケット撮影の舞台裏が満載で、普段着の新堂敦士が見られます。喜んでもらえるものが出来たと思いますよ。

――では、『ポップン9』の新曲についてはいかがでしょうか？

新堂　書き下ろしましたよ！　タイトル長いよ、曲名 "ダイナミック！アトミック！スペース・カウ・ボーイズ&ガールズ" !!

――（笑）。これはロカビリーなんでしょうか？

新堂　かなーりスペーシーなサイバーロカビリーですよ。ちょっとパワアコっぽいかな。でも、アホ曲やでっ（爆笑）。馬鹿野郎の曲やで、ポップでウッヒャッハーイで、ポロラッホーイな曲やでっ。今っぽいリズムでロカビリーですわ。アホいうか、むっちゃ楽しい曲です。

――まだまだお楽しみ満載ですね。最後まで全開な2002年を振り返って、いかがでしたか？

新堂　いろいろありましたからね。12月もまだあるし、CDの発売日は12月4日で「アッシの日」、申し訳ないです（笑）。おまけに1月24日の「第二アッシの日」には、赤坂BLITZでライブが決まりましたし、年に2回もアツシ記念日があるっちゅうのどうなん？もっと増やそか？（笑）

冗談はさておき、ファンやスタッフと一緒に走った一年です。一日でも一秒でも長く、歩きでもええから、一センチでもええから、前に進んでいきたいですね。2002年は10センチくらい進んだかな？

――これだけの走りっぷりで、10センチってことはないと思います（笑）。では、読者へのメッセージをどうぞ！

新堂　最新シングルはどの行程も手を抜かずにやって、こだわりやら魂、気持ちやらが入ったものになりました。聴いてください。魂を込めました！　一家に三枚は買ってください（笑）。





SLOW DOWN ～地球よ廻れ～
C/W　KNOCK ～闇の向こうへ～
KMEWAVE／コナミミュージック
POCE-7303
12.4発売　¥1,050（税込）



CLIPS ～Triple Zero～
DVD：POBE-7300
VHS：POVE-7300
12.4発売　各¥2,100（税込）

POP'N NEWSPAPER

年末も全国を駆け回る、新堂さんとすわひでおさんのライブ＆インストアイベント情報！

新堂 敦士

●新堂敦士LIVE「124」
【日程】2003年1月24日(金)
【会場】東京　赤坂BLITZ
【開場】18:00予定　【開演】19:00予定
【料金】前売り：¥4500　当日：¥5000(税込)
【主催】TBS　【企画制作】POP CREATES／ペドラー
【後援】(株)コナミミュージックエンタテインメント
【一般先行予約】11月21日(木)　【一般販売】11月30日(土)
【電話予約】
キョードー東京　03-3498-9999　チケットぴあ　03-5237-9999
ローソンチケット　0570-00-0903　CNプレイガイド　03-5802-9999
e+　http//eee.EPlus.co.jp
【お問い合わせ】キョードー東京　03-3498-9999

●インストアイベント

12／ 7(土)	神奈川・横浜	HMV横浜店	14:00～
12／ 8(日)	群馬・高崎	タワーレコード高崎店	17:00～
12／ 14(土)	東京・池袋	HMV池袋店　アルパ(仮)	15:00～
12／ 15(日)	大阪・大阪	HMV阿倍野店	17:30～
12／ 22(日)	大阪・大阪	タワーレコード梅田店	時間未定
12／ 23(月)	愛知・名古屋	名古屋ヤマギワ ナディアパーク	時間未定

※開始時刻は予定です。詳細は各店舗へお問い合わせください。

すわ ひでお

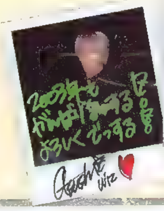
●学園(School)へいらっしゃい!!
【日程】12月14日(土)
【会場】日本青年館
【開場】16:30　【開演】17:30
【出演】すわひでお、古川"good-cool"竜也　etc.
good-coolファミリー総出演！　なんとこのアーティストも友情出演！
★KoHey　★Mickin'　★Sana
【チケット】　発売中
ローソンチケットにて取り扱い　Lコード：34155
【料金】¥4,500（税込）
【主催】(株)マジック・ワン・コーポレーション

●インストアイベント

11／ 23(土)	東京　赤坂	WAVE赤坂店	15:00～
11／ 24(日)	東京	秋葉原　アソビットシティ8Fイベントフロアー Bホール(秋葉原ラオックス)	16:00～
12／ 1(日)	神奈川　横浜	HMV横浜店	13:00～
12／ 8(日)	群馬　高崎	タワーレコード高崎店	13:00～
12／ 15(日)	大阪	HMV阿倍野店	14:00～

※詳細はこちらのHPをご覧ください。
http://www.konami.co.jp/kme/suwa_instore/

ポップンなプレゼント





いつもものスゴイ数の応募が届く新堂さんの撮り下ろし＆直筆サイン＆メッセージ(？)入りポラロイドを、抽選で幸運な3人の方にプレゼントします。詳しい応募方法はP200に！

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）　その20

秋は？……の巻

こんちわ。いやぁ寒いね。も～こうなったら今年も書くもんね。嫌やねんッ！　まじでーッ！　寒いのッ！　も～好きくないのら。好きと好きくないは違うのら。まぁ、クリスマスが来るからね、街的にはピッカーン！　カマ～ンッ！　フェスティバ～ル！　＆カーニバ～ル！　ちゅ～ことでこの感じ……毎年大好きですが。なんか、肩やら足やら無駄な力が「うぅ～」ってひたすら入ってる感じ……これがあかんねんな。

しか～しッ！　今年の秋はどこいったの？　いつの間に過ぎたの？　なんで黙って出て行ったの？　何が不満やったんよ？　手紙ぐらい置いてってよ！　私の秋を返してよ！　全部返すから返してよ！

つーか、まじで一瞬過ぎやん。気付いたら、冬モンの服買ってる俺。街中よく見ると、確かにみんな、防寒しまくりでマフラーとかしてる。嘘やろ？　忙しい間にすっかり冬になってるやん？　冬……。まじで？　俺だけか？　独り浦島太郎か？　浦島太郎？　もともと独りか？

それはまぁ、え～として……。そ～やん！　秋が無かったやん。いや、無いとは言わへんけど無いに近かったやん。うわぁ～、気付いたら悲しくなってきた。って言うてる間に、12月やん……えッ？　12月？　うわっ終わりやん！　馬も終わりやん！　馬？　そっか～、馬やから？　なるほど……速いッ！　なんでやねん！

で、12月といえば、そう！　先月に引き続き、宣伝ッ！　俺のめちゃくちゃいいニューシングル『Slow Down～地球よ廻れ～』と初のPV集『CLIPS～Trip le Zero～』がDVDとVHSとで、12月4日に発売されるのだ！　どっちもホントにいいので、みなさんぜひ×2、聴いてやって＆観てやってください。よろしくです。でわでわ。



「あ、あれ、あれっ！」と叫ぶ新堂さん。何か面白いものを見付けたのか……？

A NEW GATE IS OPENED!!

メダルゲームでロールプレイングゲームを遊ぶというメダルゲーム界に新風を巻き起こした『モンスターゲート』。さらに熱く、おもしろく、遊びやすくなって三度目の登場！　今こそ冒険の扉を開く時だ!!

MONSTER GATE III
モンスターゲートIII

モンスターゲートIII
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：メダルRPG
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：12月上旬
- ■使用基板：—

Text：MOMO

※画面はすべて開発中のものです。また本記事は開発Ver.を元に構成しています。

～すべての冒険者たちへ捧ぐ～

『モンスターゲートIII』が早くもゲームセンターに登場！　どこよりも早く、どこよりも詳しく新要素を大紹介！　「新キャラクターは?」「アイテムカードはどんなのが増えたの?」「また強いモンスターが増えるんじゃない?」。そんな疑問にすべて答えます！　今までやっていた人、これから始める人も大満足の圧倒的ボリュームだ!!　さぁ、冒険しようぜ！



待望の新キャラクター登場!!

スラッガー
Slugger

自らの身体を極限まで鍛え、四肢を武器に闘う武術の達人



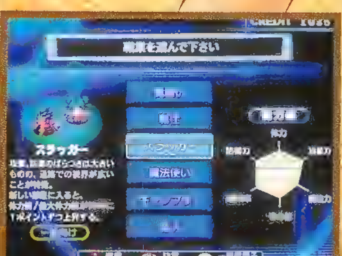
肉弾戦が得意なスラッガーの特徴は大きく三つ挙げられる。

一つ目は攻撃力と防御力にバラツキがあるため、与える（被る）ダメージが一定ではないということ。

二つ目は新しい部屋を見付けた場合、体力の上限値と現在値が1増えるというものだ。

三つ目はダンジョン・城内での視野が広いことだ。

これらの特徴をしっかり把握しなければ真のスラッガーにはなれないぞ!!



レーダーチャートを見る限り、能力は全体的にバランスがとれている。特徴をしっかりと把握してから冒険に旅立とう。

Magic User 魔法使い

強力な魔法、膨大な知識を駆使して道を切り開く賢者



魔法使いは魔力が高いので、ジャンピングカード使用時に、ほかのキャラよりも高い効果を発揮できる。同じ回復系カードでも、より多い回復量が見込めるのだ。また、城やダンジョン内では視野が広いため、敵の存在を察知しやすい。中級者向けのキャラだ。



Fighter 戦士

攻撃力・防御力はバツグン。戦闘のプロフェッショナル



攻撃力と防御力に優れているので、戦闘は直接攻撃がメインになるキャラ。またHPも全キャラ中で最も多くなるので、なかなかゲームオーバーになりにくい。比較的初心者向きのキャラといえる。

Beginner 見習い

無限の可能性を秘めている新米冒険者



探検中に倒れてもクレジットを追加すれば、一度だけその場で復活できる。正に初心者向けだ。また、一度だけほかの職業に転職することができるぞ。しかし、一部の装備系カードが使用できないのが残念だ。



ギャンブラー Gambler

財宝の匂いをかぎつけ、冒険に命を賭ける生粋の勝負師



全キャラ中、最も高い配当率を誇るギャンブラーはダンジョン内に隠された宝石カードをマップに表示することができるぞ。また、クリア時に得られるメダルを2倍にするタフアップカードの出現率が、ほかのキャラに比べて高いことも特徴だ。上級者向け。



目指せエントリーカードコンプリート！



※カードイラストはこれがすべてではありません。

『モンスターゲートⅢ』のエントリーカードにはさまざまなイラストが存在するのだ。どのカードも、とても雰囲気あるイラストに仕上がっているぞ。しかも特別な方法でしか手に入らないカードもあるのだ（ヒントは153ページだ！）。

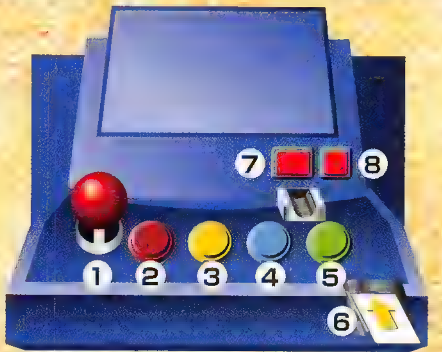
Ma-jin 魔人

苦痛に耐えながら圧倒的な力をふるう魔界の住人



攻撃力と魔力がとても優れている魔人。しかし、何か行動するごとにHPを1消費してしまう。回復系カードのお世話になることが多いので、ある程度の軍資金（メダル）が必要なのだ。一番上級者向きのキャラだ。

大丈夫、操作は簡単だ！



❶ **8方向レバー**
キャラクターの移動や、選択肢にカーソルを合わせるときに使用する。

❷ **攻撃／決定ボタン**
モンスターに直接攻撃するボタン。選択肢や使用するアイテムの決定にも使用する。

❸ **キャンセルボタン**
このボタンを押したままレバーを倒せば、その場で向きだけを変えられる。選択画面を閉じる際にも使用。

❹ **高速移動ボタン**
このボタンを押したままレバーを倒せば、素早く移動できる。

❺ **アイテムボタン**
アイテムを使いたいときに押すとアイテム選択画面が表示される。

❻ **エントリーカード挿入口**
オリジナルゲームをプレイする際に必要なエントリーカードを挿入する。

❼ **保存／終了ボタン**
オリジナルゲーム中に押すと、データを保存してゲーム途中で終了できる。ただし対戦ゲームの城攻略中はできないので注意しよう。

❽ **ペイアウトボタン**
CREDIT（メダル）を払い出すボタン。

モンゲー始めてみよう物語

「モンスターゲート」って、どんなゲーム？

ついに3作目となる「モンスターゲート」シリーズ。これから冒険を始めようと思っている人のために「モンゲー」がどんなゲームなのかを簡単に紹介しておこう。

冒険大陸へようこそ

『モンゲーⅢ』を一言で言うと、メダルを使って遊べるロールプレイングゲームだ。

ダンジョンや城に挑戦するにも、アイテムや魔法を使うにもまずメダルが必要になる。

しかし、決してメダルを消費して遊ぶだけのゲームではなく、きちんとした知識と戦略をもってプレイすれば、これほど長く遊べるゲームはほかには無いのだ！

オリジナルゲームの遊び方

「ショートプレイ」では物足りなくなった人は、データの保存やネットワーク対戦が楽しめるオリジナルモードを楽しもう。

エントリーカード購入
エントリーカードを購入することによってプレイデータを保存することができるぞ！　ただし、最初に登録した店舗以外では使えないので注意しよう。ちなみにデータは90日間も保存してくれるのだ。

キャラクターの作成
プレイヤーが決められるのは「名前」「職業」「性別」「カラー」の四つ。自分だけのキャラクターを作ろう。

探検ゲームに挑戦
「はじめてのダンジョン」で基本操作を教えてくれる。よく読んで覚えよう。ある程度ダンジョンをクリアすると「対戦ゲーム」に挑戦できるようになるぞ！

対戦ゲームに挑戦
同じ店舗にいる人たちと領土争奪戦だ！　全領土を統一すると一体どうなるんだろう？

『モンスターゲートⅢ』の新要素をチェック！

対戦新大陸 複合領土「ユニオン」登場！

前作までの「アイランズ」「ワールド」に続き、新大陸の「ユニオン」が登場したぞ。この「ユニオン」は、今までの大陸以上に難しい対戦大陸になっているのだ。

その理由は領土の構造にある。一つの領土は二つから三つの城で構成されており、すべての城を制覇しないと占領できないのだ。領土内の城に連続して挑戦するのだが、一つの城をクリアしてもカードの補充はできないのだ。最初に持ち込んだカード以外は、現地で調達しなければならない。領土を構成する城の特徴を調べ、カードを慎重に使うことが領土制覇への道だ。

領土を占領したらルーレットによって、領土を再構成することになる。難攻不落の領土になるかどうかはすべてルーレット次第というわけだ。占領されるたびに構成を変えるので、「ユニオン」大陸制覇は一筋縄ではいかないぞ。バトル激化は必至だ！



占領したら、城の構成をルーレットで決定。強烈な城が出ることを願いたい。



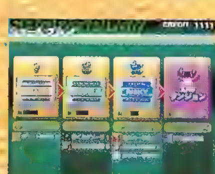
一つクリアしても、カードの補充はできない。持ち越しカードで切り抜けよう。



領土は2～3の城で構成されている。構成を調べておくことが重要だ。

カード無しで遊べる、「ショートプレイ」

前作までの『モンスターゲート』を遊ぶには、エントリーカードが必要だったが、今作からはそれを必要としない、【ショートプレイ】が追加された。「ビギナー」「スタンダード」「プロフェッショナル」という3コースがあり、難易度とBET・WIN数が異なっている。「ビギナー」を除いたコースは挑戦するダンジョンと所有カードを何とスロットで決定するのだ。すべてをクリアーするには、運が重要なポイントだ。



ダンジョンの内容は、ルーレットで決定される。毒沼が出たら最悪……。



最初の持ち込みカードも、ランダムなのだ！　強力なカードが出ることを願おう。

新カード紹介

君はすべてのカードを使いこなすことができるか!?



使用すると、最大HPが10ポイント上昇するマジックカード。今作ではHP＝レベル（攻撃力）ではないので、このカードで上がるのは純粋にHPだけである。体力に不安のあるギャンブラーなどは、使用する機会が増えそうだ。



使用すると、レベルが少し上昇するマジックカード。HPアップとは異なり、レベルが上昇するので、攻撃力も上昇する。初期レベル時に使用した場合は3アップ。パワーアップカードの格落ちといった感じなので、気軽に使えるかも。



装備すると、ほかのマジックカードの効果がアップするアイテムカード。回復、攻撃カードの上昇率は職業によって異なってくる。戦士の場合、回復系は25％アップ、攻撃系は50％アップする。かなり強力な装備となるだろう。







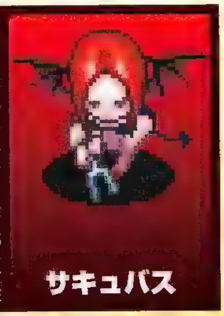
3種類のソード系アイテムカードは与える効果は違うが、基本的な性能は同じ。装備しても攻撃力は上がらないが、ランダムで、名前通りの効果を与えることがある。効果の発動がランダムなので絶対的に信用できるわけではないが、装備していればその効果に助けられる場面もあるだろう。



モンスター召喚とガーディアン配置ができるモンスターカードにも、新要素が加わった。このモンスターカード×2を使うと一度に2匹のモンスターを召喚できる。また城に配置すると、2体のガーディアンが登場するぞ。このカードを使えば、配置限度を超えたガーディアンを配置できるのだ。

新モンスター紹介

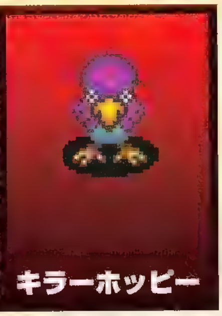
これまでにない強敵がひしめいているぞ!!



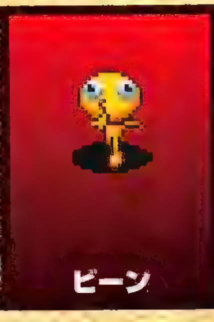
何とも色っぽい格好をしている女性型のモンスター。攻撃力や防御力は高くはないが、ワープする特性を持っている。どこからともなく現れるので、突然囲まれることがある。サキュバスの出現するフロアを覚えよう。



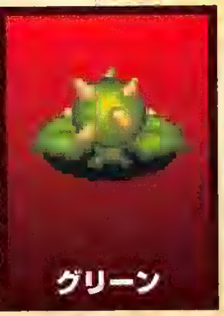
攻撃力も防御力も低いが、いくら倒しても、残した尻尾から復活してくる。とても厄介なので、いつまでも相手にせずに、無視して進んでしまった方がいいだろう。スリープで眠らせてしまうのも、作戦の一つだ。



見た目は色違いのホッピー。自分からは近付いて来ないのは同じだが、1マス離れた場所から攻撃を仕掛けてくるのだ。通路から見ただけでは存在に気づかないため先制攻撃を受けてしまう。とても厄介な敵だ！



全力で何かを求めるように走り回っている小さな豆（?）のモンスター。その一生懸命な姿は、かわいらしささえ感じてしまう。逃げ回るだけで攻撃力も無いのだが、同じく新モンスターであるグリーンと合体する。



植物型モンスターで自分から動くことはない。近付くと攻撃を仕掛けてくるので無視するのも有効。しかしグリーンの上にビーンが重なると、強敵ブロッサに成長するぞ！ できるだけ合体を阻止しよう。

グリーンとビーンが合体すると……



強敵ブロッサに変身するぞ!!

話題沸騰!!

モンスターゲート トレーディングカードゲーム『砦の守護者』

『モンゲー』を題材にしたTCG（トレーディングカードゲーム）『砦の守護者』。冒険者たちよ、ゲームセンターだけでなくカードゲームのゲートも開け！

『モンゲー』ファンならメダル版だけじゃなくTCG『砦の守護者』も遊ばなきゃだめだぜ!? え？ 関係あるのかって？ あるよ～いいか？ 『砦の守護者』には「WINカードシステム」ってのがあってな、既に発売中のブースターパックVol.1（Vol.2は12月19日発売予定）には「WINカード」ってのが入っていることがあるんだ。この「WINカード」のポイントを貯めるとお宝が貰えるって寸法さ！ これにはメダル版『モンゲー』に関するものもあるらしいぜ。

「運任せはいやだ」って人にはアナログゲームコンベンションで行なわれる「モンスターゲートTCG WIN争奪戦」に参加すりゃいいのさ。これに入賞すれば最大200WIN貰えるからよ！



『砦の守護者』のスターターデッキを5名さまにプレゼント。もう始めるしかない！ 早速200ページへGO！

トレーディングカードゲーム『砦の守護者』、アナログゲームコンベンション「WIN争奪戦」に関するお問い合わせは☎03-4354-5573まで。公式HPはhttp://www.konami.co.jp/th/card/m gate/index.htmlだ！

プライズワンダーランド

今月は「GG XX」のプライズがついに登場！
さらに、AMショーで注目の的だった
「ワイドワイドクリッパー」を紹介するぞ。

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 ギルティギア イグゼクス 胸像コレクション

バンプレスト・12月中旬登場・6種



上出来だ！



「GGXX」の人気キャラ、ソル、ディズィー、ブリジットの3人がデスクトップフィギュアに！　卓上サイズながらも各キャラの特徴をよく捉えており、ファンも納得のデキになっているぞ。

2 頭文字〈イニシャル〉D ジオラマキューブカレンダー

SK JAPAN・12月登場・2種





車とキャラは自由にレイアウト可能！

拓海やハチロクなどの「イニD」キャラが、末永く愛用できるキューブカレンダーで登場！　タイヤの上に峠のジオラマコースを配置した、オシャレなデザインがポイントだ。日付を変えると同時に、毎日レイアウト変更してみるのもいいかも。

3 機動戦士ガンダムSEED リアルフィギュア

バンプレスト・12月中旬登場・3種

見よ！この迫力!!



10月より好評放映中の「SEED」のプライズが早くも登場。ストライクとバスターの3機が、つい11セクシーなポーズで何ともカッコイイ！

4 ラブひなEX 湯上りフィギュア

セガ・12月中旬・3種

そのタオルの下はどうなっている？



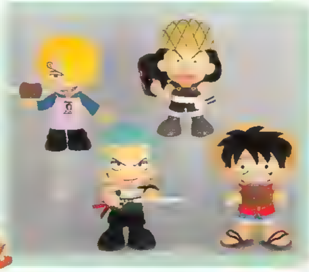
なる、しのぶ、むつみの湯上り姿が、何と20センチのビッグフィギュアに！　石鹸の匂いが漂ってきそうなほどセクシーな造型は、まさに必見!!　ファンならずとも目を奪われること請け合いだ。

5 テレビアニメ「ワンピース」DXぬいぐるみ

バンプレスト・12月上旬登場・4種

ビッグサイズとキュートなデフォルメが好評の人気ぬいぐるみシリーズ第3弾。ルフィ、ゾロ、サンジ、ウソップの4人が、それぞれ劇中でおなじみのアイテムを持って登場だ！

おれ様初のDXぬいぐるみ化だぜ！



ビッグプライズはこいつにおまかせ！ WIDEWIDE CLIPPER BLUE VESION



[illegible]「WIDEWIDE CLIPPER」。従来のアームとは違って左右のツメが独立して動くようになっており、アメ玉の[illegible]

ツメとアームはここまで動く！



左

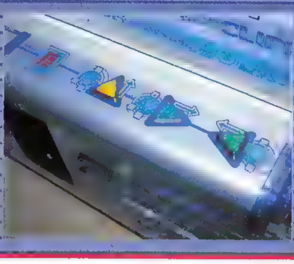


右



奥

[illegible]



[illegible]ますはボタンを押し[illegible]ツメの幅を決定する。するとアームが下がり、ツメが下についたところ

9 ドラネコシアター マスコット付きminiトートバッグ
SYSTEM SERVICE・12月登場・4種

ファミ通で連載されていた人気漫画「ドラネコシアター」のトートバッグが登場。ドラネコやねずみBros.などのかわいいマスコットが付いており、思わずなごむこと間違いなしの逸品だ。



懐かしいと思った人は即ゲット！

10 ムーミステリーコレクション 携帯ストラップVer.2
セガ・12月中旬登場・5種



謎の神秘がストラップに！



ツタンカーメンの黄金マスクや水晶のドクロ……。雑誌「ムー」が究明し続けるこの世の不思議をモチーフにしたストラップ第2弾が登場。持っているだけで神秘のパワーが身に着くかも？

11 デ・ジ・キャラット キーチェーンフィギュア
セガ・12月下旬登場・4種

思う存分取るがいいにょ！





愛らしいでじこたちのキーチェーンフィギュアがついに登場したぞ。何と原型制作は、フィギュア界でも有名な佐藤露昭氏！ これはもう期待するしかないにょ!!

6 どうぶつの森＋ぬいぐるみ Part3
SYSTEM SERVICE・発売中・5種



ぬいぐるみも末永くかわいがってね

個性的なキャラクターと自由度の高さが人気のゲーム「どうぶつの森＋」が、キュートなぬいぐるみに。現在登場中の第3弾には、クリスマスイベントキャラのジングルがアソートされているぞ。ぬいぐるみシリーズは今後もラインナップが予定されており、12月の第4弾では、カッペイやジョニーをはじめ、合計5種類のキャラクターが新たに登場するのだ。

7 おじゃる丸 鈴付ストラップ
バンプレスト・12月上旬登場・4種

満願神社を再現？





子供から大人まで幅広い人気を誇るTVアニメ「おじゃる丸」のストラップ。紅白の紐に鈴が付いており、まるで神社の鈴のようなデザインになっているぞ。お正月にはピッタリのアイテムだね。

8 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.6
セガ・12月中旬登場・3種



海洋堂がプロデュースする人気フィギュアシリーズも、ついに第6弾を迎えたぞ。今回は、上半身裸のケンシロウ、南斗五車星・海のリハク、そして、熱い拳をもつ漢・アインが登場！ これはもう全部そろえるしかない!!



いなかなかキレイじゃない

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからいただいた、魅惑のグッズをプレゼント！ 詳しくは200ページのプレゼントコーナーを見てくださいませ～。

①ギルティギア イグゼクス 胸像コレクション	2セット
②機動戦士ガンダムSEED リアルフィギュア	2セット
③頭文字(イニシャル)D ジオラマキューブカレンダー	2セット
④テレビアニメ「ワンピース」DXぬいぐるみ	2セット
⑤デ・ジ・キャラット キーチェーンフィギュア	3セット
⑥ポストペット モモワークスタイルぬいぐるみ	6名

『WIDEWIDE CLIPPER』開発陣のコメント

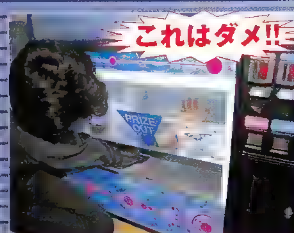
AMクリエイターグループ
メカチーム
メカエンジニア
廣瀬 博和

やればやるほど上達するプライズマシンです。ぜひ極めてください。

AMクリエイターグループ
メカチーム
メカエンジニア
椎野 隆司

[illegible]





コスプレ プレイスタイル Vol.31

文／中里 毅 Studio K-POWER Design Works　協力：COSPA

FREE So Good Style

……スプレイヤーさんをガッ……のDXシリーズを……ださった皆さまです。細……ですが、やっぱり大人……ありますね！



コスプレネーム　えむさん[ニクス]　りんさん[サイレン]　……さん[ユース]　マツミさん[士郎]　ムツキさん[エリカ]

遊園地のイベントに行って来ました〜！

皆さまにゃっほ〜。コスパの中里であります！　すっかり寒くなってきましたね〜。今回はそんな寒さも吹き飛ばす勢いで、イベント取材に行ってまいりました〜。久々のイベント取材ということもあり、普段は中里独りぼっちのヘボい取材ですが、今回はスタッフ総勢3名という、通常の3倍……そう！　まるであの赤いモビルスーツのように3倍で行って参りました。

遊園地でのイベントも、今ではすっかり定着して、毎回すごい人数のコスプレイヤーの皆さまが参加されているようです。さて、それではイベントで撮影した皆さまを、ドドドンと紹介していきましょう！



懐かしのナコルルです。かわいらしさがよく出てました。



いい感じのパーチャー人組です。とても衣装がきれいでした。



人気のGGXXです。大きな扇子が特徴的ですよね。



同じく侍魂よりリムルルです。こちらもかわいい！



手作り衣装が凝っていて、好感度◎ですね。



最新作も大人気のKOFシリーズよりアテナです。キュート！



愛らしいブリジットです。色使いがきれいでいい感じ。



渋く決まっています。しかも、なんと北海道から参加だそうです！



とにかく色っぽい！　中里もクラクラでした。



真ん中にハロまで連れています。実に似合っていてよいです！



音ゲー人気おそるべし！　キャラの特徴が出ています。



難しい衣装も丁寧ですね。雰囲気でてます。

コス事典 すっかり寒いです！　中里はスノーボーダーなので、すっかり労働意欲を失って、心は白銀のゲレンデです（T＿T）。　さて、コスプレイヤーの皆さまは薄着になる機会も多いと思います。風邪などひかないように、野外イベントの場合、撮影するとき以外は一枚羽織っているように心がけてくださいね。

投稿&お手紙大募集

●投稿コスプレ写真
基本的にはアーケードゲーム中心ですが、あなたの自慢のコスプレ写真ならジャンル不問。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店などを教えてください。その際、取材可能な場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名とコスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなどなど）
・撮影環境　・露出／絞り　・使用フィルム
などを明記してください。なお、被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

●その他コスプレ関連ならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもあり。新コーナーのアイデア、この誌上でやってほしいことなど。
それぞれの宛先は→

〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。


とても似合ってます。シリーズ全部見なおしたくなりました。


3人とも細部まで丁寧です！


1Pカラー、2Pカラーで二人ともキマってます。


最近珍しいFF4です。本当にキャラそっくりで驚きました。

イベントのまとめ

というわけで、今回は遊園地のコスプレイベントに突撃して来ましたが、いかがだったでしょうか～？　スペースの都合で、今回残念ながら掲載できなかった皆さまもたくさんおりまして、本当に申し訳なさでいっぱいです。それにしても、ものすごくレベルが高いコスプレっぷりで中里大感動でございます。

久々のイベント取材で、コスプレイヤーの皆さまの熱気を感じつつ、コスプレをしない一般の遊園地のお客さまと、仮面ライダーコスの方との素敵な交流を目の当たりにして「ああ、こんな感じが一番気持ちいいのかなぁ～」なんて思ったりもしてしまいました～。

さて、次回はカプコンキャラクター特集です。締め切りは過ぎておりますが、たくさんの投稿がありまして感激です。もちろん通常投稿もお待ちしております。どしどしご応募ください！　それではまた次回～。

ガトリングアーティスツ！

ギルティギアのカラーイラスト投稿ならまかせとけ！　と鼻息荒く発進する今月の当コーナーですが、まだまだイラスト大募集中！　冬休みを利用して、送ってくるといい感じだぞ君！

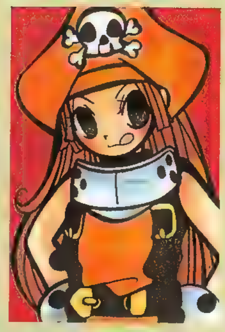
X'masでもフルバースト！

GGXX アソシエイション イグゼクス

第3回ギルティフェスタも好評のうちに終了しましたが、「GGXX」のシーズンはまだまだこれから！ PS2版用ももうすぐ発売されることだし、さらに盛り上がっていきましょう！



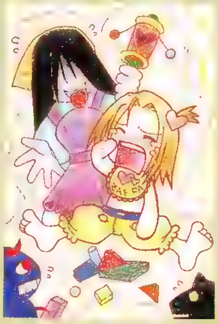
（沖縄県　桐美鈴さん）
☆衣装が魔女っコみたくてよくってよ。ええ、実にッ。



（岡山県　さやかさん）
☆ちょい出しのベロがポイント。プリチー倍増といえようぞ。



（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆ロジャー頭乗せは反則。……きゃわゆいじゃないの！



（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆絵柄から出ている雰囲気が、とっても気になるので掲載DA！



（東京都　KEI君）
☆『GGXX』の爽やか度をかなり担ってる彼。まさにオアシース!!



（広島県　コデマリウタカさん）
☆全体に炸裂するハートウォームっぷりに愛を感じるのね！



（東京都　あかざさん）
☆あら？　ソルのダンナの服って、赤と白のクリスマス色じゃないの。



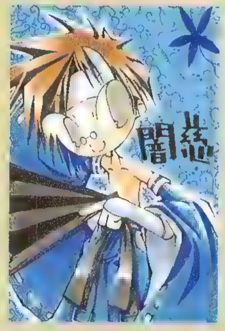
（東京都　クロさん）
☆ジョニーのキーホルダーが乙女心なのねッ（……そう？）。



（岐阜県　寿潤さん）
☆何者にも縛られない、自分だけの剣を振るえる魂。それが強さにつながってるのは、疑いの無い事実だぜ！



（北海道　杉貫ナミさん）
☆うう……みんな、生きてるうちに彼をフォローしてあげてッ!!



（富山県　HISAMAさん）
☆どうすか、個性派闇慈！やんちゃでいいでしょ。



（青森県　紅葉さん）
☆このカラー、彼女の性格にマッチしてると思うのですが、どう？



（岩手県　ばっきゅーん☆さん）
☆だれかと一緒のお使い、その日常こそが幸せなんでしょうな。



（東京都　修之助君）
☆命を削ってお送りするのは、禁断魅惑の新音源。つべこべ言わずにお聞きなさいな、この×××どもッ!!

石渡NOW XX

石渡です。「第3回GGXフェスティバル」に来ていただいた皆さん、本当にありがとう。大盛り上がりのイベントで皆さんには楽しんでもらえたのでないかと思ってます。
自分的には「Ash」ライブのゲスト参加がすごく緊張しました。リハで出来立てホヤホヤの「イノギター」を持ったけど、実際触ってみていい音が出たので本番も安心して演奏できたし、一つの楽器としてキッチリ完成してたのには心地よい驚きがありましたね。「Ash」はまたライブをやるそうなんで、その時は皆さんぜひ見に行ってください。

今月の格言
「筆を誤っても弘法は弘法」

バンプレスト&アルカディアコラボレーション企画 GGXX胸像セット アルカディアカラー大発表!!



先月、結果を発表した「GGXX胸像セット」特別企画。その試作バージョン大公開！　3キャラとも読者投票数が一番多かった「スタートボタンカラー」でビシッと決まってるのだ！　発送はもう少し先になるけれど、この色に投票した人は楽しみに待っていてくれ！

ゲー事典　大盛況のうちに終了した第3回GGXフェスティバルですが、会場に訪れたギルっ子の熱気を見るにつれ、まだまだ当コーナーも容赦なくヒートアップしていけるという確信を得ましたッ。次号以降もさまざまな企画や新情報を満載して、皆さまのギルティライフの手助けをしていきたい所存です。いよいよ4年目に突入しようというアソシエイション、これからもよろしくね!!

電影心象スケッチブック

筐体百景

TEXT 田渕健康／PHOTO STUDIO ATOM





変革をもたらすもの

ふと、前触れも無く日常に現れて、
これまでの価値観を軽快なまでに破壊してくれるもの。

変化への起爆剤、倦怠の打破、保守への攻
そして、なにより、未知なる世界への誘い

変革を受け入れることは、今までの価値観を、
新たな価値観で上書きしてしまうことでもある
自分が積み上げてきた世界に押し寄せる、新しい波
それを認めてしまうのは、ある意味、自己を否定する行為だ

しかし、古い世界を守り続けることに、
どれだけの意味があるというのだろう
自分の中のこだわり以上に、大切なものが、
常に革新に身をさらしながら進まない限り、
それはすぐに錆びついた過去に変わってしまう

新しい何か、それを求め、旅を続けよう

あなたはどうですか
それはきっと、いつか必ず自分の糧になってくれるはずである

■取材地／渋谷GIGO

募集 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで、

A-Fro
ARCADIA FRONTIERS

Xmas 幸せプレゼンツ大作戦!!

シングルリンリン鈴が鳴らァァ!! と、 出だしだけはよく始まっとります A-Froですが、そんなアフロスの気迫に導かれてか、今回はクリスマスイラストが大殺到！　こりゃもう特集するしかねぇと、毎年恒例ゲームイラストのクリスマスプレゼントを緊急放出デース!!

今月の一枚!!



（京都府　矢吹伝らいくさん）



（千葉県　皇crown君）
☆一家に一台、エレメントドール大放出!?
原稿やってくれるなら引く手あまた確定ぞ。


（神奈川県　リトさん）
☆何が貰えるか、ドキワク満載のプリサンタ登場！　何が出るのか



（愛媛県　立花永樹さん）
☆おアツイですねぇご両人！
スレイヤー氏も、聖夜の魔(魅)力にゃ叶わず赤面する模様！



（東京都　イネさん）
☆「7th」までの
聖夜でもみんなゲーセンに集まるのかな？


（北海道　杉貴ナミさん）
☆背徳者にも、祈る自由はあるさ


（大阪府　Rikotoさん）
☆誰もが童心に戻れるこの日



（東京都　あかささん）
☆緊急任務に特務クーラサンタも出動ッ!!　大好きと優しさをお届けするのがお仕事なのです。



（静岡県　ERI7さん）
☆頑張るみんなに贈り物ッスよ！
アッシュ君の愛情で、Deuilは新年からも頑張れる！


（東京都　葉月忍さん）
☆自然体で過ごす聖夜もいい、そんな風に思わせてくれた一枚。
飛ぶように過ぎる年末には、ぜひゲーセンブレイクを忘れずに



（　　県　コデマリウタカさん）
☆フ、やはりいわずともこの夜にカルマは付き物。真っ赤なお鼻のトナカイさんに、小生も赤面ッ!!


（茨城県　灯夜さん）
☆星の空から届けるステキな贈り物。その中身はきっと、カタチなくともキモチ伝わる音色。


（神奈川県　　　　　さん）
☆雪が降れば思い出し笑い。子供のころの思い出は、ハプニング気味の方が面白いかも？

A-Fro ひみつ情報 目ざといお方はお気付きでしょう、時折キャプション(作品へのコメント)の頭に付いてるHマークに！　コレは「その投稿者殿がホームページ持ってるぜヘイ」との宇宙意思メッセージであります。掲載投稿者様のURLは月替わりで「ARCADIAMAGAZINE.com」に掲載されておりますゆえ、気になるHPへ今すぐアクセス！　→http://www.arcadiamagazine.com/

アフロCMYK

季節柄しっとりおとなしめの投稿がくるネ～とまったり構える昨日の自分を殴ってやりたい!! それぐらいホットなゲームイラストが連日大殺到の「アフロCMYK」、今月も爽やかに開始ーッ！



（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆まだまだ遊べるコンクエスト [illegible] 誰にでも開かれたプレイ環境か [illegible] ムの新たな未来像を生んだ。



（北海道　[illegible]さん）
☆親子でハジけるリング・ダンス [illegible] 実は[illegible]の声が多数ですが どうでしょうかカプコムさまー [illegible]



（山梨県　チカミさん）
☆あの脚線美が再降臨とはッ [illegible] 性別などの些細な問題は無視 [illegible] りあえず見ホレとけ！



（秋田県　比良坂[illegible]さん）
☆秋冬こそ剣劇。舞い散る紅葉や雪に映える [illegible] 古き良き日本の姿、末永く[illegible]続きたいです [illegible]



（北海道　[illegible]リミックスさん）
☆描 [illegible] の楽しみっぷりがビリビリ来ますぞ [illegible] 絶えぬ限り、アフロは安泰と一安心



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆なな何だ!?　この有無を言わせぬ [illegible] の迫力は [illegible] ちなみにモデペなどの画材も当方全然OKですぜ。



（東京都　伊[illegible]さん）
☆ライヴ感あふれ、ホットに楽しめる知的名作 [illegible] このヒネりっぷりをかハガキ [illegible] 画面にはきえ [illegible]



（福岡県　卑月トミィさん）
☆ウィンタースポーツもそろそろ大本番ですよ皆さん [illegible] 元気に滑って転んで雪ダルマ、だけど笑って「も～一回」[illegible]



（[illegible]　SanD[illegible]）
[illegible]



（東京都　クロさん）
☆実はクールなイケメンだったり [illegible] 前段のレオ君とはまた違う魅力 [illegible]



（大阪府　西ユキイさん）
☆新キャラをゲーム画面で見ちょるかニテラー [illegible] あのメンツ内でも全く揺るがぬ超個性派に拍手ー!



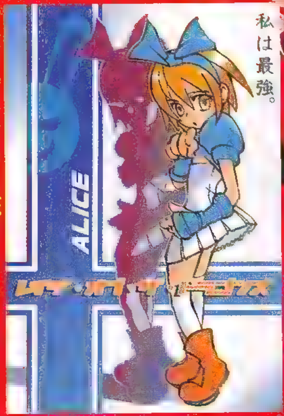
（大阪府　パラオさん）
Ⓗあるべきものをあるべき所へ。そのために進む旅 [illegible] 自由な風のようだけど、目指すものは常に忘れてはない [illegible]



（東京都　RIKI[illegible]）
[illegible]



（神奈川県　[illegible]）
☆超絶技巧[illegible]咲坐、ご[illegible]用の[illegible] [illegible] れが噂の究極[illegible]して来れるか [illegible]



（和歌山県　シャムマニ[illegible]）
☆もうゲーセンに完璧溶け込んでいますね [illegible] レイジ [illegible] もアリス[illegible]のあの格闘スタイルだけは [illegible]

A-Fro ひみつ情報　クリスマス。クリスマスですか……(回想)……へへ、なぜかしょっぺぇ涙が出やがらァ！　と齢23にして叫ぶちくわであります。しかしさすがはアフロ投稿者の皆様、告知をせずともキチッと時期を読んでクリスマスネタを大量にくださるとは！　まだこの仕事で日の浅い自分は、ひたすら感心するばかりでヤンス。この「読み合い」もまたアフロ常連必須のテクニックかと！

A-Fro バラエティ CMYK

A-FroバラエティCMYKを読めば血液サラサラ、すごい健康効果を発揮するのです！ [illegible]んな[illegible]広告はさておき、ここはテンプルにガツーンとくるインパクト作品たちをババンと紹介する部屋なのだよミスター。



（新潟県　CoLor-G8君）
☆知力の「CFAS」たねカプコン[illegible]に、そこそカプコンワールド[illegible]が必[illegible]のさー！



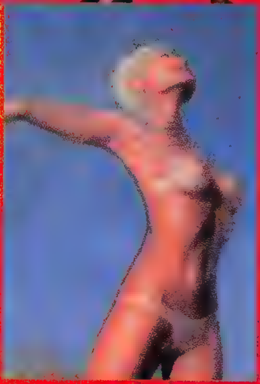
（東京都　SFIX君）
Ⓗ土が、空が、情報を与えてくれ[illegible]ースは広大な自然のすべて[illegible]



（[illegible]県　HID-HAB君）
[illegible]レイチェル描きたい気は[illegible]ほかのマーシャルキャラの絵もよろしく[illegible]



（東京都　[illegible]さん）
Ⓗ我々は接触＝死と思い込ま[illegible]、今、必要なのは許容だ。



（北海道　[illegible]さん）
Ⓗ[illegible]っさ写実的じゃな[illegible]すか！[illegible]エレナの[illegible]ーリングされまく[illegible]マイオン[illegible]



（大阪府　大[illegible]君）
Ⓗ手折れてしまいそーな可憐さに同居する艶やかさ[illegible]わせて一本ですな。以上、ブッチ忍者特集でゴザ[illegible]



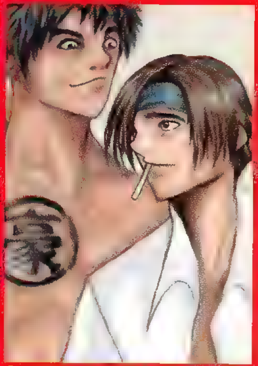
（[illegible]県　[illegible]）
Ⓗヒィ、忍者特集でDOA[illegible]子が不在[illegible]それとも[illegible]ビーチバレー効果が[illegible]



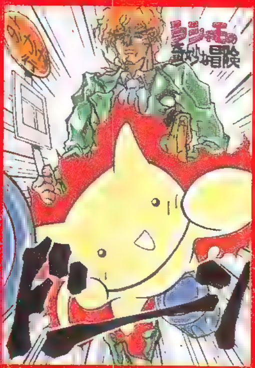
（東京都　タマベーダー）
☆牛は生涯に一度だけ語る[illegible]

今月の異次元空間
怒霊界編

担当三人を絶句させ、血尿出させるほどパワーのあるアナザーディメンション作品を特集しますますますます(こんらん)。



（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗクララや婆さんだけじゃない[illegible]といつも濃いわ一[illegible]血寺。



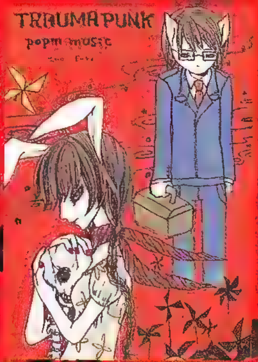
（東京都　ゲコゲさとる君）
☆馴染むッ！[illegible]しゃもとジョジョは[illegible]く馴染む[illegible]



（奈良県　平良さん）
☆今月のファイナルインパクト[illegible]



（山梨県　気金一相点さん）
☆軍人の目じゃねえ、こいつは恋する乙女ちゃんの[illegible]だッ、ぐわっは[illegible]



（[illegible]県　ウタノエイリさん）
☆サラリーマンニャミの悟りきったカオ[illegible]には描けん！

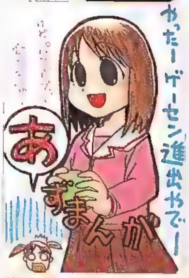
あるかでぃあ大王

Puzzle-Bobble

大手を振って「あずイラスト」を投稿できるぜウシシと、鼻息荒いあずっ子たちのルームである。

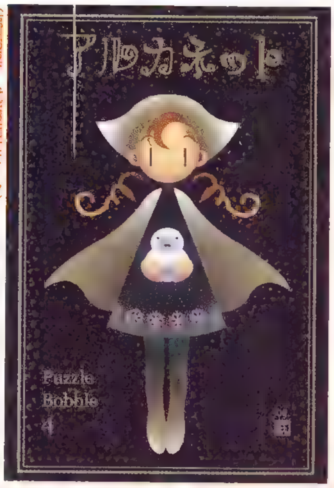


（群馬県　NAGA君）
Ⓗバブルン着ぐるみちよちゃんどうすか、タイトーさん！



（静岡県　竜胆さくらさん）
☆「パズルDEボーリング」部の略ですよー。ちゃうねん。

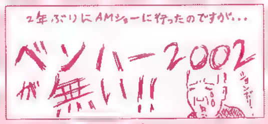
（福岡県　武術師某さん）
☆やはり元祖を忘れちゃいけませんよ。アルカネットは惑星フリーズのお姫さま、清楚なスタイルがこの季節に映えますね。



A-Fro ひみつ情報
近況といえば、相模湖のゲームコーナーでジャンケンフィーバーに萌えたり、ラグオルにいたりIrisでアコ(INT型)やったり、某音楽ゲームのイベントで「西ユキイ(セイユキイ)さん」のお名前を「ニシユキイ」と発音して大ハジ、などいろいろ。投稿者さまのお名前には万が一にも読み間違いが無いように、読み仮名をつけておいていただけるとありがたいです、ハイ。(サクテル)

アフロ グレースケール。

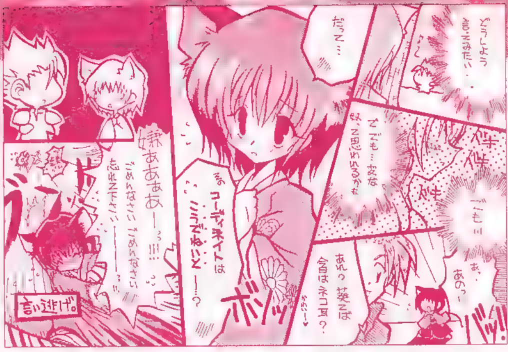
本格的な冬の到来に、怯え慄き畏怖し身を縮ませる子羊たちに贈る心の灯火、「アフログレースケール」のお時間がやってまいりました。簡潔にいうと、ゲーセン大好きっコが集うオモロ楽しい一色ページであるわけです。



（東京都　はち君）



（東京都　婆薫世界一さん）
☆今月最初の1Cイラストはコレー
人生が凝縮されてるのう。



（鹿児島県　HEELさん）
☆本来ならSG裁判所送りなのだが……。きゃわゆいので全面的に許すッッ。

女神の光に少女が見たものは

AMショー！　それは全国から屈指のアーケード野郎（女傑）がいち早く新作をプレイするために集結する伏魔殿！　命を賭せとの心意気で、私と友人は決戦に赴いたのである！

さて今回カプコンさまが参戦とのこと。よって狙いはただ一つ！　イングリッ……いやさ『カプコンファイティングオールスターズ』一択!!

友「入場料千円で、後はプレイし放題か……お得かも」

私「いざいかん、イングリッドとの愛の日々にっ！」

ダッシュは厳禁なので歩む私たち。だが少なくとも心は光速をも越えていた！　それほどまでにイングリッドに執心していた！　だってかわいいじゃん！　つつか一目惚れ。

「イングリッドは絶対変身して大きくなるNE！　メタモルフォーゼだYO！」と、ちょっとアレでナニな妄想まで膨らましてたくらいだし。

カプコンブースに到着、即刻列に並ぶ私たち。ずらりと並んだ対戦台は四台。しかも人の流れを配慮して、一人1ゲームで強制終了。さすがだ。

私「あ、バツがいる」

友「ポイズン姐さんとアレックスもいるよ？　でもアキラと姐さんは使えないみたい」

残念……。だがそれよりも、とりあえず使うべきはイングリッドであって……って、何かみんなして使ってるんですけど、イングリッド。

友「私、ルーク使う」

私「じゃあD・D」

イングリッドはどうしたって？　ほら、やっぱ一通り新キャラ使ってみたいし、ね？

ところが、幸いにも相手がイングリッド！　ぐおおおおめんこいぞたまらんってばもうかわい過ぎ！　と、思ってました……その瞬間までは。

『“わし”を止める気か？（めっちゃ高い声で）』

……え？　誰、今の？　隠しキャラ？　隣の台から聞こえたの？　わし？　ああ、ハガーかしらん？

「ナウなヤングがだらしないのう？」

それは、紛うことなく、自分の対戦相手から聞こえてきた声だったのだ。清楚可憐なイメージ木っ端微塵……一筋縄じゃいかないなカプコン。

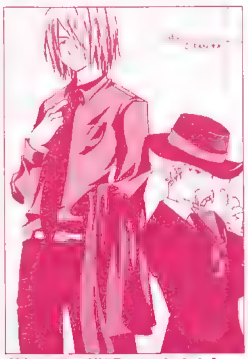
そして変身の事実も無かったショックによろけつつ、その後何回も並びまくった私たちは病気でしょうか？

（埼玉県　ひだまあざみさん）

☆H深窓の令嬢と思っていたクラスメイトが、昼休みにドカベンをガツガツくらっているシーンを目撃した……その種の衝撃に似た体験をしたといえるでしょう。そんな行き場のない青春の蹉跌を味わって、人はみんな大きくなるのよ。



（岩手県　ばっきゅーん☆さん）
☆正義かどうかはおいといて（笑）。頼りにはなりそうじゃないの！



（埼玉県　松澤シユキさん）
☆次の「狙撃シリーズ」には、彼らを出してみるというのはどうかッ。

世代を越えたファンタジスタ

みんな、やってる!?　『WCCF』!!　自分はもちろん、9歳になる甥もハマっていて、初めてプレイした時には、お店の人にサービスで白カードを5枚ほど貰ってました（俺なんか何もナシ！　しかも同じ店だったのに、なぜ？）。他店では「スペシャルカード1枚プレゼント！」なんてのもあるらしいけど。

ほかにも甥は、白カードしかないころに、たまたま隣でプレイしていた兄ちゃんからキラカードと黒カードを数枚貰ったり、カードトレードで相手から黒カードを分けてもらったりすることも、日常茶飯事らしい。今では、ほぼベストイレブン状態でキラが無いだけ。ほんと、子供っていいよな～（笑）。

でも焦ってシュートボタンと間違えて、キーパーボタンを連打してしまうことがあるのはご愛嬌かな。

（大阪府　FCひでまる君）

☆「じゃ、俺も甥っ子を利用してカード集めを……」と思った君！　FCひでまる君の甥君は、頑張ってるから周囲が応援してくれるのであって、子供だからカードが集まってるわけではないので注意！　これからも、甥っ子と一緒に自分だけのチームを育ててくださいね～。



（福岡県　武術師某さん）
☆神秘の石の在りかを聞きてえ？　フッ、そいつァーアンタの心に聞くんだな。

別れの言葉は1コインに込めて

近くて遠い話――そんな風に思っていたが、まさか自分も経験するとは。

ある日、ゲーセンで遊んでいたら知り合いにバッタリと出くわした。その知り合いとは、昔、僕が働いていたゲーセンの関係者なのだが。

しばらく話していると、そのゲーセンの話になった。

「今月いっぱいで閉店するんですよ」

この時の正直な感想は「あ、やっぱりか」だった。そのゲーセンでは二年半働き、いろいろ愛着のあった所だが、最近は疎遠になっていた。

噂では、新作もほとんど入荷できてないとも聞いた。

僕が働いてる時も、一昔前のエレメカやフリッパーなどが置かれていたが、そんな環境が僕にはかえって心地よかった。

愛着のある店が無くなってしまうというのはこんな感じなんだなあと、家に帰ってきてやっと実感した。

知りあいとの別れ際に「もう一度、遊びに行くよ」と声を掛けた。

心の中でもう一度、

「――行かなきゃ」

そう繰り返した。

（福島県　軍団長君）

☆いろいろなものを与えてくれた素敵な場所に、自分なりに礼を尽くす――。とてもいいことだと思います。もう、思い出の中にしか存在しない場所になってしまったと思いますが……いつまでも、忘れないでいてあげてください。

A-Fro ひみつ情報　現在、世はまさにクリスマス一色という風潮でありますね。全国各地のゲームセンターで「クリスマスイベント」が開催されると思うので、キミの最寄り＆行き着けのゲームセンターでも、何か楽しい行事か無いか、チェックしておこうZE！　アルカディア読者のキミなら、クリスマスはゲームセンターでキメ！　約束だぞ！（クリスマスも原稿漬け予定のアフロズより）

アルカディア大瀑布

ゲーセンに行くとついお笑いネタを探してしまう。そんなガンバルマンたちのベースキャンプが「アルカディア大瀑布」じゃ！　宇宙人もUFO捨てて逃げ出すほどのエキサイティングラグタイムをプロデュースといったトコロですな。



このハイテンションを見よ！

闘劇NOW

アルカディア主催ゲーム大会「闘劇」のアナウンスに荒ぶる猛者どものリアクションを皆に伝えたくて！　決勝会場にはアフロヅも赴く予定であります。「闘劇」でアフロヅと握撃！（うそ）

『ん、んまあああぁぁ（卒倒）』……「闘劇」と銘打たれたゴツい大会告知記事にココロ躍らせた直後、その事実にオレは崩れ落ちた。

わが魂のゲーム『スパⅡX』は団体戦とのコール……ヒドいやアルカディア。これはアレですか、愛と勇気も無い分、どこぞの某アンパンより友だちがいないオレへの嫌がらせですかッー!?　先生！　いじめ、カッコ悪いと思いまーす！（学級会風に）

と、とにかくチームも組めないようでは、予選突破なんて夢を見るどころか予選参加すらできないのね！　というワケで、早速チーム作成案を講じてみたッ！

○案一「体を三等分に切り、プラナリアのように各々を完全再生させて三人に増殖する」……多分、三等分した時点で死ぬので却下（柵：君ならできそうだが……）。

○案二「硬貨二枚をこすり合わせると、間からもう一枚出て三枚に見える原理で、そこらの人とでもこすり合って、三人に分身する」……分身しないと参加できないが、分身するとゲームができないので却下。

○案三「新声社謹製ナコルル人形を二体小脇に抱え、『三人です』と言い張る（あくまで朗らかに、その人生に一片の悔い無しと言わんばかりの笑顔で）」……とりあえず涙は誘うが、その後救急車de精神科に強制連行された揚げ句、全予選店舗から永久出入り禁止くらうので却下。

……ああん、どれもダメっぺえなぁ！　むしろオレが人としてダメな気がしてきましたよアハハハ（乾いた笑い）。まあそれは分かりきっ（略）。

──そして僕の「闘劇」は終わった──

というか、普通にチームメイト探そうぜ（オートツッコミ）。

（山形県　山下洋君）

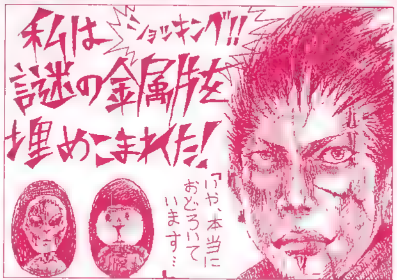
H:それでいいのか？　まだ君の「闘劇」は終わってないはずだ！「青い卵を呑み込んで首を三本に増やして参加→ボディは一つ」、「ハムスター二匹をチームメイトとして参加→ハムスター逃亡」など、方法あるじゃん（遠い目）。無難な線では、ゲーセンのコミュニケーションノート使って募集するとか……。『スパⅡX』仲間募集の新聞広告を出すくらいの意欲で仲間を見つけ出し、「闘劇」に殴り込んでほしいぞ！

大日本暴闘奨励会 ～最終話～





A-Fro漫画道場



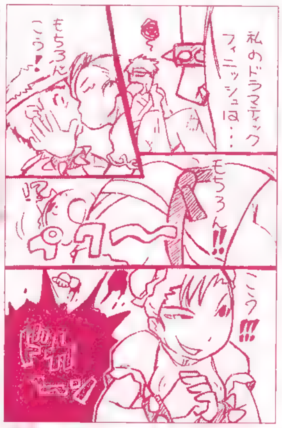
（愛知県　そたい星人）
☆そんなアナタはチョ剛ベーダー、寒ぅ。

『CFAS』のドラマチックフィニッシュは、背骨抜きや、心臓をぶち抜いたり、簡単に五体をバラバラにしたりできるんですか？

（東京都　50君）
☆どうやら、モタッ子の時代が来たようだ……。



（三重県　猿天化G改め猿馬君）
☆『ブルペンカー』をスワヒリ語に翻訳せよ。



（愛知県　おかゆ君）
☆C……神拳、F……フェイタリティで、A……アンタも、S……炸裂！



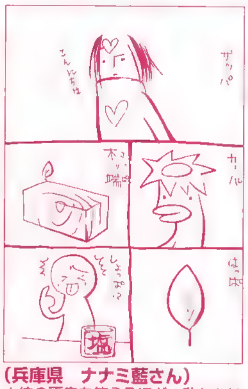
（東京都　OX君）
☆うっ、繰り返しの笑いが妙にツボに入ったっつーの。



（栃木県　エンジェらぶF君）
☆キムリンと木村奥さんの出場に期待が高まるA編集部。



（宮城県　STO君）
☆想像で描きました、といわんばかりのイチローにキュンときた。



（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆彼の不幸を笑えるほど、私たちは幸福なのだろうか？



（東京都　十音人子さん）
☆ゲーセンにも漂着してくれないかな、タマちゃん。



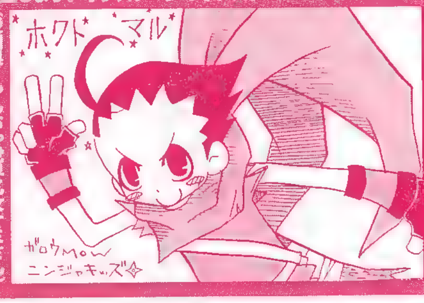
（東京都　タマ君）
☆裁判長！　マイナーサイドは存在自体が有罪なのですかーっ!?

A-Fro ひみつ情報　アナタはアルカディアが主催する格闘ゲーム大会「闘劇」のページ、見ましたか？　参加の可否にかかわらず、エナジーが高まる感じがしますよね。各地で行なわれる「闘劇」の予選大会を目撃された方は、A-Froまでレポートを投稿してみるのもよさげですぞ。もちろん、参加した方のリポートも大歓迎！　嗚呼、「武力」大会などのマイナーリーグも、会場の隅でやらせてほしいてっす

ソードーバルカン

独立していたホンノー系コーナーが大集合！ ですが、その月で質、量ともに秀でた一つのコーナーは、今回のガーデンローズのように雑誌からプチ独立します。オタスケマンのオタスケメカのようなシステムですな。

ピチッ子一等賞



(愛知県 やんちゃ盛り乙女ナミさん)

今号のプリセルNo.1



(京都府 ガブさん)

今月のゲルエロスMVP

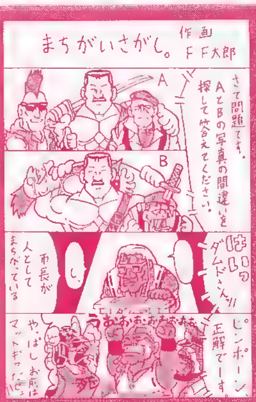


(神奈川県 みの虫さん)

アフロ1人のビッグショー

東京都 F・F太郎君特集

今回のショー主は『ファイナルファイト』が大好きで、男らしいイラストを描き続けるF・F太郎君が出演だ！ メーカー特集テクノス展があったら、F・F君の一人舞台でしょ！

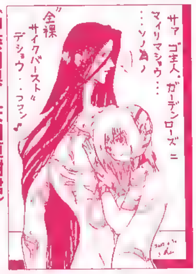




☆テクノスジャパン作品の…

三軒茶屋のデイドリーム ガーデンローズ

たった一人の麗人いれば、トコロかまわず薔薇の園。耽美探求コーナーは白昼堂々、スタートです。



(神奈川県 天川直樹君)

☆麗しの庭は男子禁制ではない。ガーデンローズの入り口は君の心の中に。



(STS！君となす君の共同作業)

☆A-Froが無関係を決め込む暴れ馬二頭のコラボ。ガラスも溶けるほどの熱愛だ！

MM 無理想 無解決 ターボ

「若いころに流さなかった汗は、老いてから涙となって出る」という格言がありますが、逆にいえば「若いころにさんざんっぱら泣いておけば、年を取っても汗をかくことがなくてこりゃええでヘイ！」ということになりましょうか？ などとトンチキな自作自演を繰り出しつつも、若い人には今を全力で生きてほしいと切に願わなくもないこのごろDA！

カードシステムのゲームのやり過ぎで、財布の中はゲームカードだらけ。だけど、肝心な『VF4 EVO』のカード紛失(泣)。

(東京都 紅君)

☆『WCCF』のデッキカードは別に持ち歩くとして、ゲームカードを財布に全部入れてたら、見栄っ張りよろしく財布が分厚くなってしまうことに相違無かろうて。

ポップンなどコレクション性の高いカードが存在する昨今、専用のカードホルダーを持つしかないよキミら。ていうか、アルカディアの付録に付けるというのはどうか。

『銃武者羅(がむしゃら)』を間違って『銃弾嵐(ガンダーラ)』って読んだりしませんでした？ したよね。

(茨城県 ぷい君)

☆比較的しません。では次のハガキ。

「ピチっ子土俵祭」が1ページ毎月単独連載コーナーになるように流れ星にお願いしたのですが、叶いますか？

(東京都 HALさん)

☆ピチっ子をはじめとして、ゲルエロスやプリセル、グラスマニア信徒たちも、1ページ単独連載を狙ってる模様。ここはいっちょアラブで石油を掘り当てて、アルカディアのページ買い取って強制開催させるしかねっす(編注・金の問題ではありません)。

先日、Suicaのカード(JR東日本が誇るデジポット式乗車券DA)と間違って、VFカードを改札に当てたら「ピンポーン」となったんですが、これは「正解！」ってことですよね？

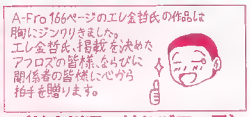
(埼玉県 saku君)

☆それは「駅員さん！ ここにおっちょこちょいのバチャっ子がいますから、早く来て指導してつかあさい」という機械の悲鳴ゆえ、saku君はもう少し落ち着いた生活を送るといいだろう。

最近、行きつけのゲーセンに、毒島力也がやってきた！

(岡山県 守山和宏君)

☆自分の意に介せぬところで、常に変化が起こる素敵な場所、それがゲームセンターのいいところだ。最高の出会いに――乾杯だ。



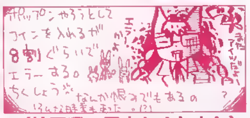
↑(神奈川県 外れブロー君)

☆バックナンバーで感動再確認DA。



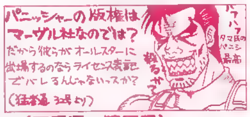
↑(山形県 出海左京さん)

☆しょこんとこどうなんでしょう。



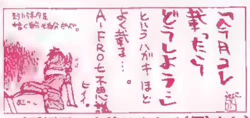
↑(埼玉県 霧山あすかさん)

☆静電気対策を取ってみれ〜。



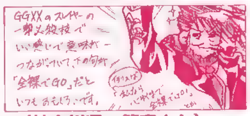
↑(三重県 猿馬君)

☆©モト企画で飛竜がいるようなもの。



↑(愛媛県 立花ハルキチ(仮)さん)

☆そのヨコシマをお見通しだぜ。



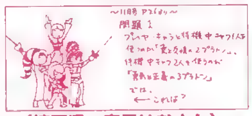
↑(神奈川県 篁実さん)

☆オモロイのが出たらメモしときや。



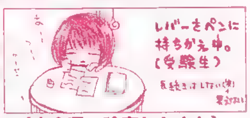
↑(青森県 ヒムさん)

☆津軽っ子の時代が来たようだ。



↑(埼玉県 森里はむさん)

☆氷結と自爆の4プラトンで。



↑(広島県 玲奈りんさん)

☆春までもう一息。ガンバよ。



↑(徳島県 結城さおみさん)

☆人生に荒々しさが欲しい人はぜひ。

A-Fro ひみつ情報

投稿者P Wさんの絵柄がキュートなQUOカード、もう当選した方々のお手元に届いているかと思います。もちろんメインディッシュはQUOカードなんだけど、アフロズオリジナル送信状も忘れちゃならんぜベイブ。今回もアフロズの念がベドベドに塗りたくってあるので、合格祈願から交通安全までお守りになること間違いナッシング。とにかくっ、当たるまで投稿しなっせ！

げぇせん歳時記



ニューゲームよりも大切なもの

ゲームセンターによっては、その店独自に技表や宣伝ポップなどを制作しているところがある。こういうものはユーザー的には非常にポイントが高い。我々ユーザーのために作ってくれたという感じがするからである。

例えば、県内の某大手ゲーセンではさまざまな工夫を凝らしている。

格闘ゲームは、コマンドはもちろんのこと、連続技などのテクニックも分かりやすく書面化して貼り出している。新入荷ゲームは店員による自作ポスターで宣伝し、ユーザーの関心を集めようとする努力が窺える。すでに攻略の情報の無いレゲーなどは、店の方でアドバイスや隠しコマンドを書き添えているほどである。そして、コンパネの傍らには「レバーやボタンに不備がございましたら、遠慮なくお申し出ください」との一文が……。

この「至れり尽くせり」振りのおかげであろうか、店はいつでも大盛況である。だって、すごく居心地がいいんだもんなあ。

ゲームにはインストカードがあるし、攻略情報は雑誌などで紹介される。だから、店の方がゲームの宣伝や解説をする必要は別に無いのである。しかし、こういうサービスをしてくれる店ほど、我々ユーザーは好感と信頼を寄せてしまうもの。筐体に添え書きやポップ(もちろん手製)なんかが有ったりすると、ただ単に稼動している所より、ずっと親近感が湧いてくる。

小学校のころに作文を書かされた時、確認のハンコ一つよりも手書きのコメントが添えられていた方がうれしかったが、おそらくそういう心理ではなかろうか。

こういったことを実践している店には、おのずと常連が付いてゆくものである。ユーザーは「自分たちを気遣ってくれている」ということを敏感に感じ取るし、そういう店には喜んで通い詰める人が多いであろうから。

8月に閉店した東京のプラネット・ギオはその最たる例で、11月号の一三一ページにあるように、数多くのプレイヤーが付いていた。その悲報にはどれだけの者が涙に暮れたことか……(私も！)。

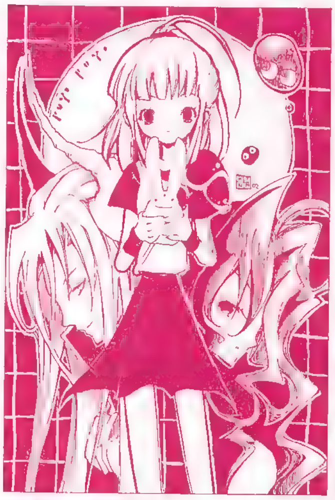
ゲーセンも昔に比べたら一般層向けになったが、店とプレイヤーとの信頼関係の大切さは不変である。方法はさまざまだが、お店には客に「また来たい！」と思われるように努めてもらいたいと思う。

馴れ合いとの境界線に注意しつつ、ユーザーフレンドリーたれ――それが、さまざまなゲーセンとの出会いと別れを経てきた者の願いである。

(滋賀県　大聖リース君)

☆「ゲームをするためにゲーセンに通う」という大前提はともかく、「雰囲気が好きだからこの店に通ってる」という人は大勢います。大聖リース君のように遠くのお店でも、ごひいきの所がある人も。

すべての店に手書きのポップや攻略の貼り出しなどを要求するわけではないですが、店独自の精いっぱいの努力に、我々プレイヤーは期待しちゃうわけですよ。一軒でも多く、個性派サービスのゲーセンが増えてくれるとうれしいですよね！



(大阪府　桔ネミさん)

☆アーケード復活の勢いを借って、彼らにも帰ってきてもらいたいよね〜。

コクのある縦シューをあなたに

『トゥエルブスタッグ』面白れぇぇぇ！　と思うのですがどうでしょう？

このゲーム、特殊攻撃である「サイドアタック」のために、レバガチャをし続ける必要があります。右腕と左腕の違いはありますが、連付が当たり前のものになっている近ごろのシューティングゲームシーンにおいて、これほどまでに「肉体的に疲れるゲーム」は珍しいですネ。

その疲れるということをこのゲームのマイナス要素とする意見も少なくないようですが、ボクはあえてそれこそがこのゲームの醍醐味であると考えます。

個人差もあるのでしょうけど、ボクの場合、4面後半になると早くも左腕がいい感じに痺れ始める体たらく。ボクシングにおけるラウンド間インターバルのイメージで、面をクリアする度に左腕をマッサージしたりして疲労回復に努めるのですが、焼け石に水です。

頭の中で描いた稼ぎのシナリオが、左腕の限界により実践できなくなるもどかしさ。弾避け能力だけではなく、レバガチャ能力とでも名付けたくなるようなものが問われているような気がします。

全8面を多少なりとも稼いでクリアするとなると、テクニック云々よりもまず、左腕の疲労との戦いが関門として立ちふさがります。

子供のころ、連射の能力が持てはやされた時代がありました。当時の子供たちは躍起になって、「1秒間に何回ボタンを押せるか」を競い合ったものです。『トゥエルブスタッグ』プレイ後の腕が痺れるような疲労は、それ以来忘れていた感覚。

ボクは、それを何となく心地よい疲れと感じてしまいます。軽く痛みの走る、力の入らない左腕をダラリとぶら下げて席を立つ。そこには、「あ〜、ゲームをしたナァ」という満足感が生まれているように思ってしまうのです。

そんなワケで、何となく左腕が太くなったような気がする昨今。腕相撲とか強くなりそうですよね〜。もう貧弱な坊やとは呼ばせない！　左腕の筋力低下にお嘆きの皆さま、このゲームはオススメの一品ですヨ。

……なおレバーが傷みやすいゲームなので、ゲーセンの店員さんにおかれましてはコマメなメンテナンスをお願いしたいです。

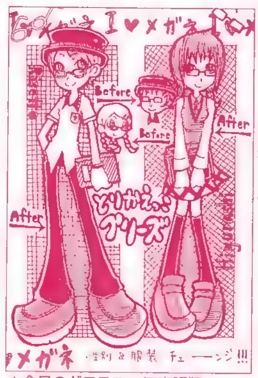
(神奈川県　くらりのふ君)

☆まさに炎のコマ推奨ゲームというか、最近のゲームにしては、いい意味でのゴリ押し感があるというか(笑)。普通に遊んでも味わいがあるので、ぜひ一度、コインを入れてプレイしてみるといいだろう。



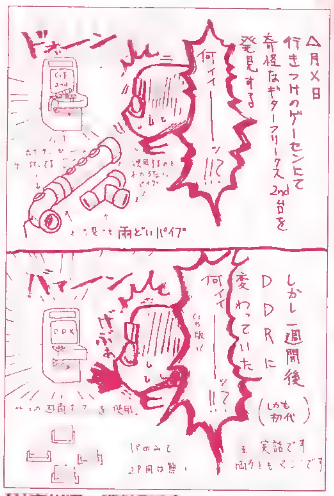
(東京都　流々ちゃんへ！　氷野深雪さん)

☆なかなか進まない二人の仲に、今年もヤキモキですな。ドゥフフ。



(東京都　上山光紀さん)

☆今月のグラスマニア出張版。う、両者共にいいじゃないの！



(神奈川県　磯崎聖君)

☆この世の中には……まだまだ人知の及ばないことがいっぱいだ。

A-Fro ひみつ情報　左ページ下段の募集枠に注目ッ！　今月のA-Froから、募集要項のスペースに「おハガキ募集」イラストを掲載することにしました。つきましては、読者のみなさんの投稿意欲を喚起するような、気の効いた「募集イラスト」を送ってほしい(イラストにあて先の住所を書き込む必要はありません)。「投稿募集してますよハガキスグオクレ」的空気を臭わす作品をお待ちしております。

戦慄の初陣　早過ぎた挑戦者

最近、もっぱら遊ぶゲームが決まっていて非常によろしくない！　気分転換が必要だ！

ということで何か無いかと考えていたところ、一つのタイトルがアタマをよぎった。『バーチャロンフォース』。

思えば「バーチャ」と名の付くセガ発のゲームはほとんどやっているにもかかわらず、なぜかバーチャロンシリーズだけは全くやっていなかったのだ！　これは盲点！　ブラインドスポット！（SST）

ということで俺は意気揚揚と福岡の設置店へ向かった。

筐体の周りはそこそこの人だかりである。早速、前もって買っておいたカードを挿入し、基礎訓練からスタートしてみる。

なんといっても、バーチャロンはシリーズが「4」まで出ていながら、今までアーケードでのプレイ回数が一桁という状況。つまり、機体を前後左右に動かすのもやっとという状態なのだ。

とはいえ、基礎訓練が終了するころには大体の操作方法は理解できた。後はしばらくCPU戦で練習すればモノになっていくだろう。

そんなこんなで待つこと数分、再び空席ができたので、俺は筐体に座りコインを入れた。

画面には「乱入する」「協力する」「CPU戦をする」の文字が。ここは迷うこと無く「CPU戦」一択で！

……。

……あれ？　なんで隣の人が俺を見てるのかな？　オマケに向こう側の筐体の人まで見てるぞ？

しかも俺のゲームが始まらねえ……ってまさか！

……間違えた、のか……？

どうやら完璧に素で間違えたらしい。しかもご丁寧に「協力する」を選択してしまったらしい!!

つまりは実質初プレイにして、いきなり対戦をする羽目になってしまったわけだ。グワッハアア！　いやこれはマジツラい！

一人で間違えたのならともかく、見ず知らずの人を巻き込んでいるわけで、この申し訳なさ、いたたまれなさは尋常ではない！

しかも腕がそこそこでもあればいいが、今の俺はまさに素人！　どうにも申し開き不能！

だが始まってしまうものは仕方無いので、隣の筐体の人にリーダーをお願いしてバトルを挑むもあっさり敗退。

まさに、いたたまれなさ3倍増！　早速隣の人に詫びを入れると、苦笑されてしまった。いや、でも怒られなくてよかった……。

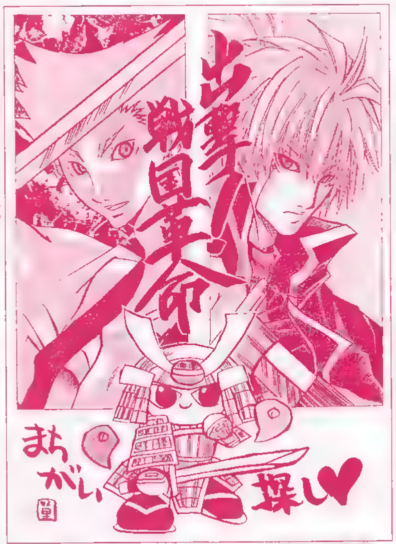
でも何か久しぶりに「インターフェースを理解することから始める面白さ」という感覚を味わった。

チョンボもしてしまったがVFを始めたところ、ガードボタンに慣れるのに四苦八苦した記憶を思い出してしまった。

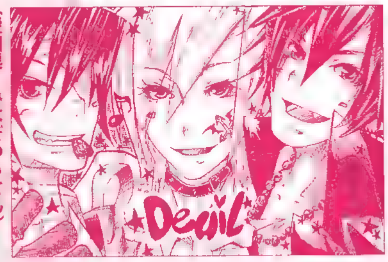
そう考えると、何にしても「食わず嫌い」が一番もったいないと思ったのだがどうだろうか？

（佐賀県人　諸江カズノリ君）

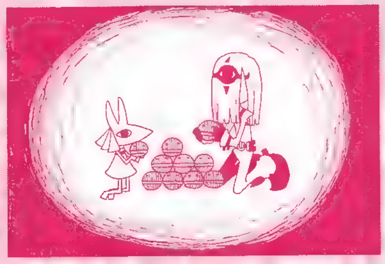
☆まあ大抵の場合、一度始めてしまえばなんとかなってしまうゲームばかりなわけで～。モード選択などで失敗しなければ（笑）。恐れず挑むことが、未知なる楽しみとの出会いの秘訣です。マンネリ日常打破の鍵は、チャレンジャブルな精神にあり！　皆さんも、いろいろなゲームにコインを入れてみてくださいね。



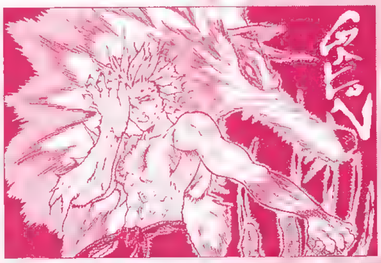
（山口県　里見エリサさん）
☆間違いってどこさ!?　全然違和感ないZO！



（愛知県　みなぎゆうさん）
☆並居る新キャラを押しのけて、まだまだ人気継続中の三人組なのだ！



（東京都　ヴェノ布教中★Σさん）
☆なんかミョーにまとまりのあるイラスト。他人とは思えないりゅん。



（青森県　ふちこま君）
☆理性以上の野生が叫ぶ。血の迸りは――誰にも縛れない。

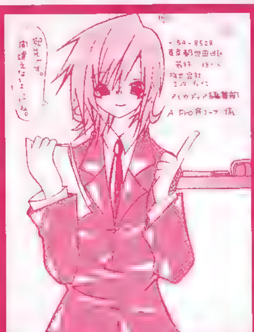
アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！　圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。



（青森県　佐藤♡大[illegible]さん）

「あて先イラスト」募集開始！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号3月号の締切は……12月19日（木）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com



今年も来ました、冬コミの季節が。いくら心が熱くても、物理的な温度の低さは体力をガシガシ奪います。年末にビッグサイトへ向かう人は、寒さへの対策を万全に心掛けてくださいね！

ポップンミュージックシリーズ　発行／blood

灼熱★オバカサン

ギャグ



1～2Pのシュート集で、オチより途中のギャグの勢いで笑わせるタイプですな。キャラのブッ壊れ具合が笑いのテンポを加速させます。

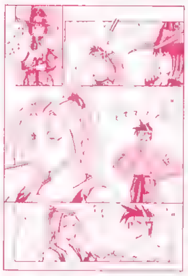


B5版　18P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋140円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒811-0213　福岡県福岡市東区和白丘1-23-30　平田ユミコ

ギルティギアイグゼクス　発行／RX-Joker

浮世桜

ギャグ



純情ほんわか風味のショートギャグ集で、読後はほほましい気分になります。絵や画面構成も手慣れていて、とても読みやすい1冊です。

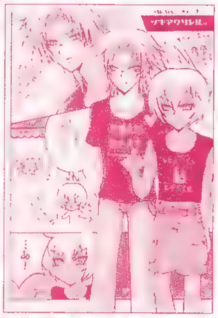


B5版　24P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替（送料込）
〒989-6232　宮城県古川市沢田字ミツ江2-2メゾンカサブランカ205　廣田昌彦

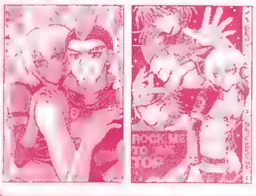
beatmaniaⅡDX　発行／電人帝国

ROCK ME TO THE TOP

ギャグ　イラスト　研究



A5版　36P　2色コピー　表紙グラデーション
400円分小為替＋160円分切手＋宛名シール
〒036-8183　青森県弘前市品川町119-1スペース119-303　瀬川ミサキ



今月のオススメ



かわいさ余ってやっぱりカワイイエレキ本です！

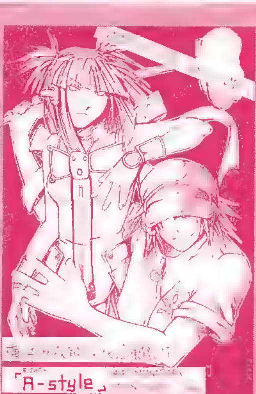
本文2色刷りの上に口絵にカラーイラストも収録。メインのショートギャグ数本に加えアンケート集計まであるというカラフルかつバラエティな1冊です。

ちょいオリジナル解釈入ったエレキがプリチさ＋プチ色気＋ピュアハートでみんなにかわいがられまくります。親しみやすい絵柄もイイ感じ。

伝言板

プレゼント・フロム・ミー！







★バーチャロン友達募集！
女性バーチャロイダーの方！　文通、イラ交してください☆当方16歳の♀です！　初回のみ切手同封にてお願い致します。
〒359-1133 埼玉県所沢市荒幡7-8　高山（様）方「VO 文通」まで



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通相手ボシュウ♪
KOF（特にケンスウ）好きな方、私と文通してくださいっ!! 年齢男女不問です。ヨロシクお願いします!!　切手不要です！イラ交もOKです～。返事確実です。
〒739-0452　広島県佐伯郡大野町丸石1丁目4-10　大藤綾花

メイドの控え室　先日、当コーナー宛に「描き手のペンネームも載せてほしい。A-FROに投稿している人の本ならぜひ買いたいが、絵柄だけでは区別しにくいから」といった内容のハガキが数通届きました。一理ありますが、投稿ネームと同人ネームを使い分けてる人もいますからねえ。うーん、今もスペースキチキチですし確約はできませんが、ちょっと検討してみますね。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行／ネオどどいつ



First impression

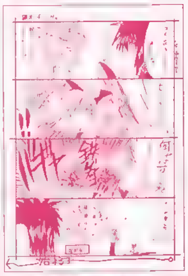
ギャグ　シリアス

ほのぼの風味でかなりスィートなショートマンガ3本がメイン。絵、お話ともに派手さはないですが、とても暖かい雰囲気の1冊です。



B5版　32P　オフセット　表紙カラー
100円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール
〒302-0031　茨城県取手市新取手5-6-22
田中久美子

beatmania II DX　発行／山口獣人会



A

ギャグ　4コマ

まんべんなくキャラの登場する4コマ集。小さな笑いをつなげるタイプで方言ネタ多めかな？　リリス主役の柴田亜美先生パロも収録。



B5版　18P　コピー　表紙カラー
200円切手＋送料160円切手＋宛名シール
〒717-0834　山口県防府市田島1717-19
梅田美保代

ポップンミュージックシリーズ　発行／ORANGE MANIA



Ska Pradice Orchestra

ギャグ

8P1本、他1P数本のショートギャグ集。キツ目のオチがじんわり来るようなネタが多め。ユーリたちの笑顔が妙に悪カッコイイです！



A5版　32P　オフセット　表紙カラー
本代400円無記名小為替＋送料160円分切手＋宛名シール
〒194-0012　東京都町田市金森1055-4-306　佐々木未央

毎年おなじみこの季節
冬コミ直前ご注意企画
冬コミの歩き方　荷物の自己管理編



ちょっと周りを見てみましょう

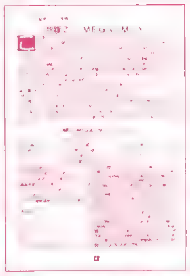
牡丹「というわけで毎度おなじみ冬コミに来ていまーす。あれ、何か曲が放送された……これ、井上陽水の『さがし物はなに』ですよね？」
ジョイ「曲名が違います、『夢の中へ』でしょう。これは一斉点検開始のお知らせです」
牡丹「あ、本当だ。『身の周りを点検して、覚えのない荷物がないか確認してください』ってアナウンスが。でも、何でこんなことやるんですか？」
ジョイ「……御存知無いと!?　ふむ……。きっかけは98年夏、コミックマーケット54の会場設営日のことでした。会場内から時限発火装置が発見されたのです」
牡丹「え゛！　それ犯罪で大事件じゃないですか！」
ジョイ「いかにも。犯人は次のコミケの際に捕まりましたが、これを教訓に1日3回、参加者全員が周囲を一斉点検するようになったのです」
牡丹「なるほど〜。でも、そういうのってコミケット準備会の方で点検してくれれば済む話なのでは？」
ジョイ「もちろん準備会の方々も巡回点検はなさっています。しかし、コミケを作っているのは……」
牡丹「参加者全員。準備会スタッフ・サークル・一般参加者を問わず、ですよね」
ジョイ「左様。私たち自身の手でコミケを守る、その意識を高めるという意味合いもあるのですよ」



ぜひとも荷物の自己管理を

ジョイ「実際にこの点検で危険な不審物が見つかったことはないそうですが、それとは別の困った荷物が多いとか。たとえば、知り合いではないサークルさんの机の前に置きっぱなしで、よそのサークルさんの机を見に行ってしまった人の荷物」
牡丹「うわ迷惑！」
ジョイ「不審と思われる荷物が発見された場合、最悪、警察の方を呼んでその周囲数メートルに人を近付けない、といった騒ぎになったりもします。自分の荷物はきちんと自分で管理しないといけませんね」
牡丹「置き引きされそうだなあ、そんな荷物」
ジョイ「置き引きされてしまう場合もありますし、そのまま忘れ物・落とし物に化けることもあります。何でも忘れ物としては同人誌の詰まった紙袋が多いとか。また、冬場は衣類の忘れ物も多いそうですよ」
牡丹「館内は暖房が利いてるから、カーディガンとかセーター、脱いで抱えたりしてるのがずり落ちちゃうのかな。落とし物はどこに届ければいいんですか？」
ジョイ「落とした人も拾った人も、各ホールに設置されたインフォメーションの落とし物窓口に。当日見つからなくても後日送り届けてもらえる場合があります。最終的には6〜7割は持ち主の元へ返るそうですよ」
牡丹「じゃあ3割はそのまま行方不明に……」
ジョイ「いかにも。しかもタオルや扇子、ピアスなどの小物はすぐに踏まれて汚れたり壊れたりして、落とし物でなくゴミとして捨てられることも多いのです。落とし物をしないようにすることが得策ですな」
牡丹「それにはやっぱり荷物の自己管理か……よし、荷物はなるべく小さくまとめて、落としやすいモノは持って行かないようにして。本を買いすぎたら宅配便で送ってしまう、というのも手ですよね」
ジョイ「最終的に、コミケ1回での落とし物は段ボール50箱にも達するとか。みなさんも大事な物や同人誌をなくさないように、ぜひともご注意を！」

ゲームミュージック　発行／R.C製作所



抱腹Z大往生

研究

全100P前後の同人誌・抱腹Zシリーズ5冊などを収録したCD-ROMです。パソコンをお持ちでゲーム音楽に興味のある方はお見逃しなく。



CD-ROM1枚　PDF方式　WIN98以降 Mac Linux
1800円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒857-0851　長崎県佐世保市稲荷町14-2
小田原（様）方　R.C製作所

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOk。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。1月末に掲載を希望する人は12月20日（金）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

[illegible]

『ポップン』サイト

極弐 ～ポプ極弐DX～　カメロット

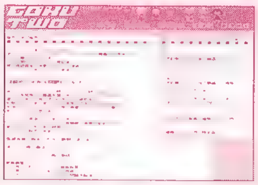
http://www3.to/pmk

ニュース	[illegible]
隠し曲	[illegible]
ポッパー	[illegible]

徹底した曲目情報が自慢

アクセスして最初にチェックしてほしいのは、シンプルなメニューからは想像できないほどの豊富なデータ量。データはアーケードとコンシューマともども掲載されており、その内容はゲームに関するシステム情報や各曲のデータが中心。この曲データには、曲名やアーティスト、そして曲に登場するキャラと曲時間までもが網羅されており、ポッパーなら印刷して保存しておきたい内容だ。

もう一つチェックしてほしいのが、ポップンニュース。インターネットで入手したネタなどをソースとする情報が時系列でまとめられており、これも要チェック情報となっている。



圧倒的な情報量を提供してくれるので全部読むだけでも一苦労なサイト。印刷してゲーセンに持参して活用しよう。

Dream　[illegible]

http://www1.chironoworks.com/timer/

アイコン	[illegible]
キリ番	[illegible]
マナー	[illegible]

色々なポップン情報を楽しめる

『ポップン』に関する情報をいろいろな切り口から提供している。攻略サイトとしても一級だが特にデータとして提供される情報は、ほかの攻略系サイトでは見られないマナーや用語集、キャラクター図鑑、カラオケ収録曲（秀逸な出来です）などがあり、『ポップン』をいろいろな面から楽しむことを提案している。

もう一つ活用してほしいのが設置店情報。『ポップン』のようにメジャータイトルはゲーセンだけでなく、いろいろな場所に設置されている。本サイトでは多数の設置店舗を紹介してあるので、旅行計画を立てる際などに役立つ情報となる。今後の充実が楽しみである。



『ポップン』ファンの視点から見たいろいろなゲームに関する情報が掲載されている。二次創作も活用できる。

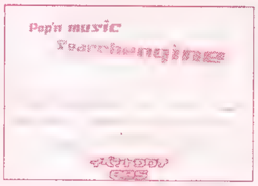
ポップンミュージックサーチエンジン　[illegible]

http://www.ma.nma.ne.jp/~otani-fa/p-index.html

サイバー一家	[illegible]
オンリー	[illegible]
イベント告知	[illegible]

ポップンの検索ならココで！

『ポップン』系のオンリーサイトとして、ポッパーの支持を得ているサイト。検索はジャンル分けを基本としているが、その分類方法が『ポップン』にマッチしていて非常に使いやすい。ジャンル別、キャラクター別、ゲーム別、グループ別（サイバー一家やメルヘン王国など）、サイトの雰囲気別（シリアス系やほのぼの系など）といった検索がメニュー化されており、ワンプッシュで検索が行なわれる。さらにこれらの検索条件を複合的に組み合わせての検索も可能となっており、目的のサイトを探す時間が大幅に短縮できるのもこのサイトの強み。検索結果はバナー、ID、キーワード、分野を追加で表示できる。



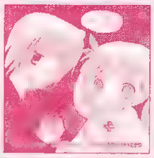
検索サイトのため文字情報が非常に多いが、その使いやすさは一級品。『ポップン』のサイトを立ち上げたら登録を！

『ポップン（ユリポエ）』CGサイト

CLARABELLE　羽住さり

http://www3.to/mberry

トップページがお絵かき掲示板なのでチェック！　何組かのカップリングイラストが掲載されており、そのどれもが大きくて丸い瞳と相まって、柔らかで暖かい印象を受ける。



TOS+STATION　[illegible]

http://www5a.biglobe.ne.jp/~rorina/

透明感のある瞳が印象的でパステルカラーをベースとしたかわいいイラストが多数掲載されている。カップリングは多岐にわたるので、ユリポエ好き以外の方もアクセスしよう。



YELLOW&PINK　[illegible]

http://toyama.cool.ne.jp/y_nagai/y&p/

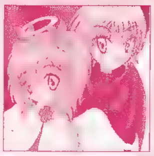
ユリポエのみ扱っているサイトにふさわしく、いろいろなシチュエーションでアツアツなユリポエを楽しめる。イラストに加えて、コミックも掲載している。



たましいのあーとらんど　ぐり

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/8356/

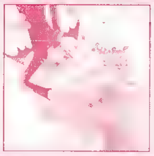
ユリポエを始めとして『ポップン』のカップリングCGやショートストーリー（以下SS）が掲載されているので、『ポップン』の世界観を心ゆくまで楽しめる。



Hexenhaus　[illegible]

http://www.geocities.co.jp/Playtown/3711/

艶やかな髪が印象的なポップンの女の子たち、細くても凛とした線の男性陣イラストを多数楽しむことができる。絵柄にマッチしたサイトデザインも楽しい。



WhiteDwarf　[illegible]

http://karaya.tripod.co.jp

『ポップン』ワールドを管理人自身が描いたイラストで表現するサイト。タッチには油絵調からラフなものまで幅広くあり、じっくりと鑑賞したい人にはぴったり。



アオゾラノユメ　[illegible]

http://www5d.biglobe.ne.jp/~asatsuki/

ユリポエはもちろん季節的な要素を持った『ポップン』イラストが楽しめる。全般にかわいいイラストが多く、どれを見てもほんわかとした気分にさせてくれる。



月下の標本　[illegible]

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/5148/

ユリポエだけではなく、それぞれに関係あるキャラライラストが楽しめる。ユリポエはそのカップリングのバランスが程良く表現されており、ゆっくりと楽しめる。



I.O.N.　TOUKA

http://touka.raindrop.jp

淡い色使いが印象的な『ポップン』の世界を、ひと味違った形で表現されたイラストを楽しめる。ユリポエのSSも多数掲載されているので要チェック。



TIPS wwwの泳ぎ方

今回紹介したサイトはパソコンを中心としたサイトの紹介を行なっている。では携帯電話ではどうなのか？　というと、もちろん盛り上がっている。

最初にアクセスしてほしいのが、携帯電話の『ポップン』サイトを網羅した同盟である「ぽっぷん同盟（http://ip0.tosp.co.jp/HS/TosHS100.asp?I=meamai&P=0）」や「ぽっぷんポップなみゅ～じっく同盟（http://www.tosp.co.jp/i.asp?i=popnpopm）」。どちらもスタンダードな携帯電話の同盟サイトであるため、『ポップン』サイトを検索するためのポータルサイトとして利用することができる。

またちょっと変わった同盟として「ポップンなりチャ同盟（http://www.tosp.co.jp/i.asp?i=popcya）」がある。ここに加盟するには、サイト内に『ポップン』のキャラになりきってチャット（以下なりきりチャット）をする部屋があるというのが条件。なりきりチャットはすでにチャット・掲示板の楽しみ方として浸透しているが、そのサイト数の多さには驚く人も多いと思う。ただしなりきりチャットは、登録制のサイトが大部分を占めるので注意が必要だ。

これらのサイトを活用し、携帯電話でも『ポップン』の世界を楽しんでくれ!

泳ぎ方PLUS!　『ポップン』といえば、たくさんのキャラクターが登場してバラエティ豊かだが、検索サイトもいろいろなジャンルに分かれている。二次創作発表とコミュニケーションの場として即売会も開催されている。サイトでの掲示板で友達を増やすように、即売会へ足を運んで直接コミュニケーションとって友達を増やそう！

腐敗した未来をあなたに

THE HOUSE OF THE DEAD GRAPHIC ARTS

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ＊設定資料集



今作では、ついに未来の世界へと場所を移した『HOD3』。シリーズ最新作の、ストーリーとキャラ設定を紹介しよう。

1998年12月
キュリアン邸事件（※1）——人類の破滅を願う狂気の実験
その首謀者Dr.キュリアンは自らの研究の成果である"TYPE00 マジシャン"の暴走により命を落とし、事件はAMS（※2）エージェント「トーマス・ローガン」「G」の手で幕を下ろした。

2002年2月
キュリアン邸事件を陰から操っていた「コールドマン」による新たなる惨劇。AMSエージェント「ジェームズ」「ゲーリー」らの活躍により、忌まわしいこの二つの事件は完全に終止符を迎えたかに見えたが……

2002年某日
某政府コメント
「世界各国に原因不明のイレギュラーな事態が発生。現在、我々はこの原因を全力で究明中……」

2003年
世界は崩壊へと向かっていった——。
各地で相次ぐイレギュラーな事態、それに呼応するかのように始まった混乱と無秩序——
それらの連鎖的な出来事は、世界を壊滅させるのに、さほどの時間を要しなかった。

——それから16年の歳月が流れた

2019年10月
生き残った人間たちは、世界を崩壊へと導いた「EFI研究施設」（※3）をようやく特定。すべての謎を解明すべく、その地へ降り立った人物は、元AMSエージェント「トーマス・ローガン」。

だが、ある時を境に、彼からの連絡は途絶えてしまう——。

2019年10月某日
絶望的状況の中、その地へ足を踏み入れた一組の男女。
幾重にも重なる謎と恐怖にほんろうされながらも、父親を——真相を求めて進む二人。
そこに隠されていた驚愕の真実は、彼らを意外な結末へと向かわせていった——

THIS IS THE WORLD YOU HUMAN WANTED
TRUE HORROR LIES HERE

STORY

※1．キュリアン邸事件
1998年12月18日から3日間に渡って起きた「Dr.キュリアン」なる人物による世界そのものを破滅させようとした事件。この事件は、AMSエージェント「トーマス・ローガン」「G」の活躍によって解決されたが、事件そのものが政府に大きく関与していたために、一般には公表されていない。

※2：AMS
通称AMSと呼ばれている政府機関。各地域にまたがる犯罪の捜査、情報の収集を任務としている。内部組織は国内と国外の二つの拠点で大きく分けられている。2003年の世界崩壊とともに政府そのものが無くなり、AMS本体は解体されることとなった。

※3：EFI研究施設
世界有数の財閥関係者が出資しているといわれている私設の研究施設。主な活動内容の大部分は謎に包まれている。一部公開されている内容を見ると、「ヒトゲノムのカタログ化」「生物決定論の証明」「DNA体細胞への介入」「後天的RNAの存在システム」など、遺伝子に関する未知の分野に介入しているものが多い。

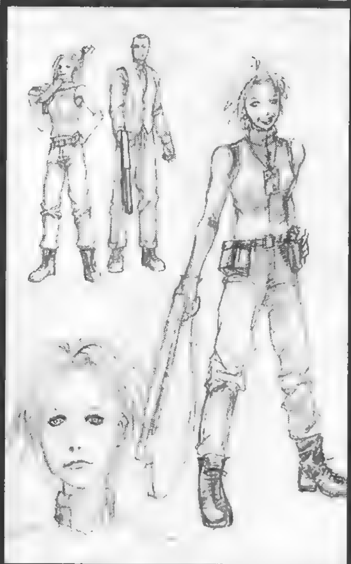
Lisa Rogan

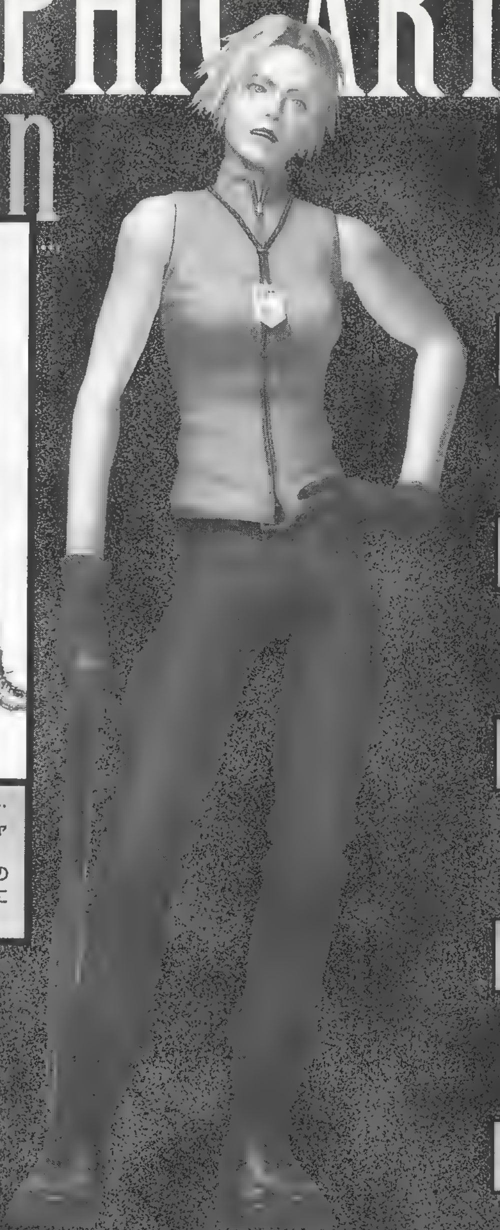
CHARACTER

リサ・ローガン

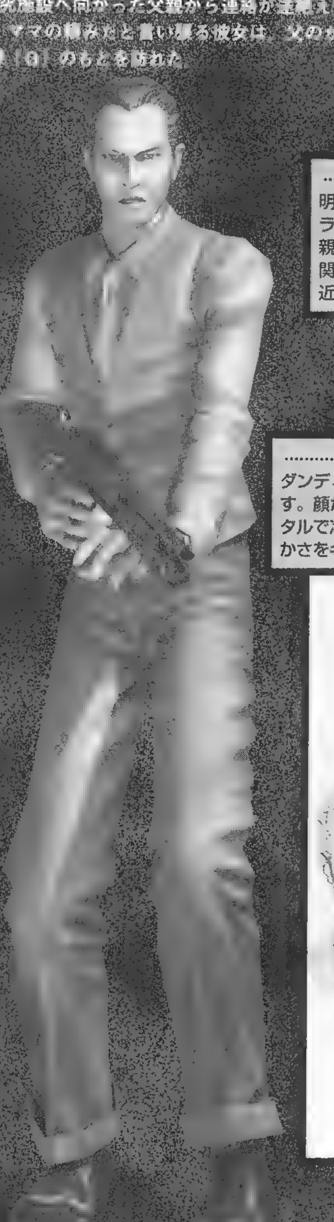
身長：172cm
体重：50kg
性別：女性
年齢：20歳
出身国：アメリカ
所属：ローガンの娘

元AMSトップエージェント「トーマス・ローガン」の娘「リサ・ローガン」
行動的で負けん気が強く、その性格から父親に似ていると言われることも多いが、彼女にとってあまり良い誉め言葉にはなっていないようだ。
EFI研究施設へ向かった父親から連絡が途絶えて2週間――ママの頼みだと言い張る彼女は、父のかつての相棒「G」のもとを訪れた。

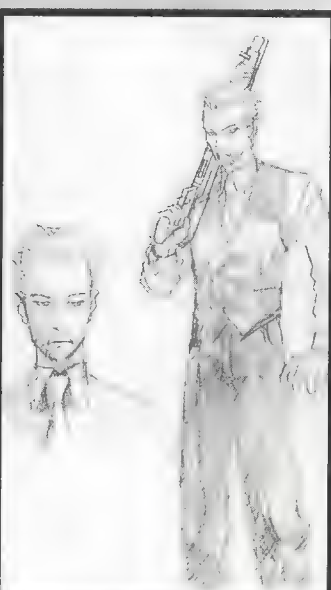




[開発コメント]
明るくて活発な女性をビジュアル的にも意識したキャラクターにしています。
親から引き継がれた強い意志が見える反面、親と子の関係や少し大人になりきれていない行動など、若者に近い等身大の心理を出しました。



[開発コメント]
ダンディーな中年になったというイメージで考えています。顔がコワイということも言われますが、今回はデジタルで冷徹な面を押し出すのではなく、アナログ的な暖かさをキャラクターに盛り込んでいるつもりです。



「トーマス・ローガン」のかつての相棒「G」
目的を達成するためなら、あらゆる手段が正当化されると考えていたデジタルな人物であったが、キュリアン邸事件から始まる一連の出来事は、彼の心に大きな変化をもたらす要因となった。
2003年の世界崩壊とともに、所属していた政府機関AMS本体は解体されることとなったが、その原因に自分が以前担当した事件が関与していると考え、独自に調査を続けていた。

身長：183cm
体重：77kg
性別：男性
年齢：？（推定50歳前後）
出身国：？
所属：元AMS

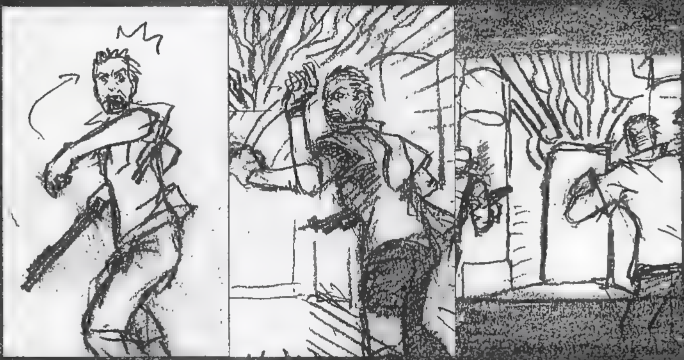
Gと呼ばれる男 G

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ＊設定資料集 the house

＊絵コンテ

『HOD3』では、各シーン、中間デモごとに絵コンテが作られている。映画的に作られた、緊迫したショットの流れを想像して見てほしい。

IMAGE BOARD



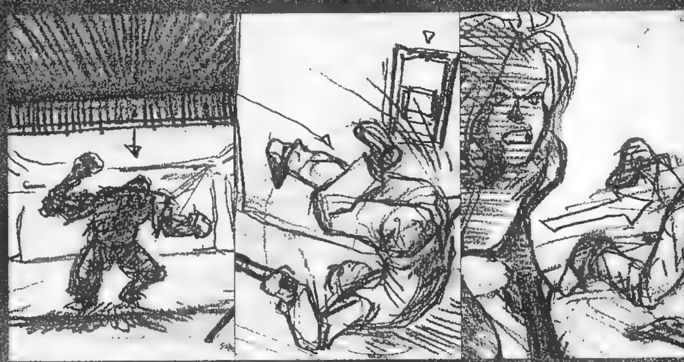
何者かから逃げているローガンたち。ドアを目の前にして、追い付かれるのか!?



殴られるローガン。腕を振り下ろすカットと吹き飛ばされるカットがモンタージュされている。



主人公二人が目的地に到着するカット。実際の画面と見比べてほしい。



ドア内部に転がりこむ主人公たち。同時にシャッターが下りてくる。ボス戦中のカット。

Thomas Rogan

トーマス・ローガン



身長：187cm
体重：84kg
性別：男性
年齢：52
出身国：アメリカ

1998年に起きたキュリアン邸事件の解決者であり、リサの父親に当たる。
キュリアン邸事件の後も、持ち前の勇気と判断力で輝かしい経歴を残してきた彼は、この世界を崩壊へと導いたその原因に迫ろうとしていた。
しかし、慣れない未知の生物との戦いに仲間の多くは傷つき倒れ、彼もまた消息を絶ってしまう……。

……［開発コメント］……

ロングコートを脱いで動きやすくなりました。娘からよく言われているのか、前よりもファッションに気を付けているようです。Gもそうですが、どちらも自分が理想とする見事な歳の取り方を体現しています。

Dr. Curien

Dr.キュリアン

いかにして彼は狂気へと走り、惨劇を生み出すに至ったのか……。



……［開発コメント］……

前作とデザインコンセプトは変わっていません。ですが今回はマッドサイエンティストという面だけでなく、息子想いという面もデザインに影響しているのでは、と思います。何故か声は歳をとったように聞こえますが。

of the dead GRAPHIC ARTS

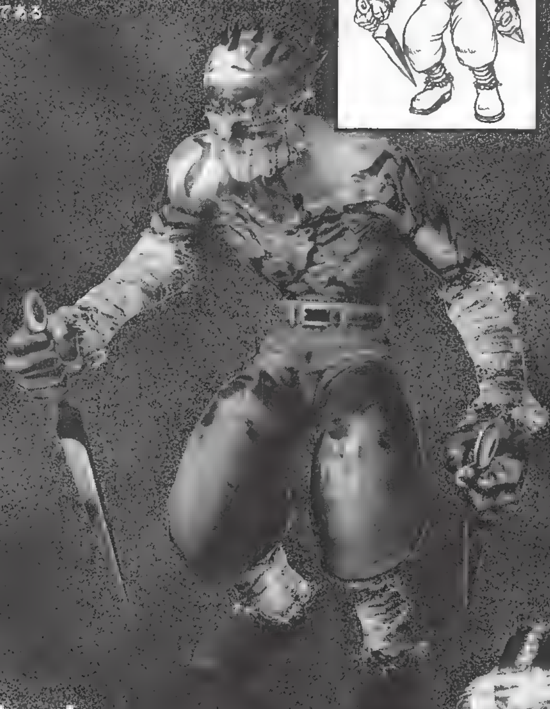
今回も多様な死霊たちが出現する。その一部を紹介。

Z O M B I E S

ピーコ

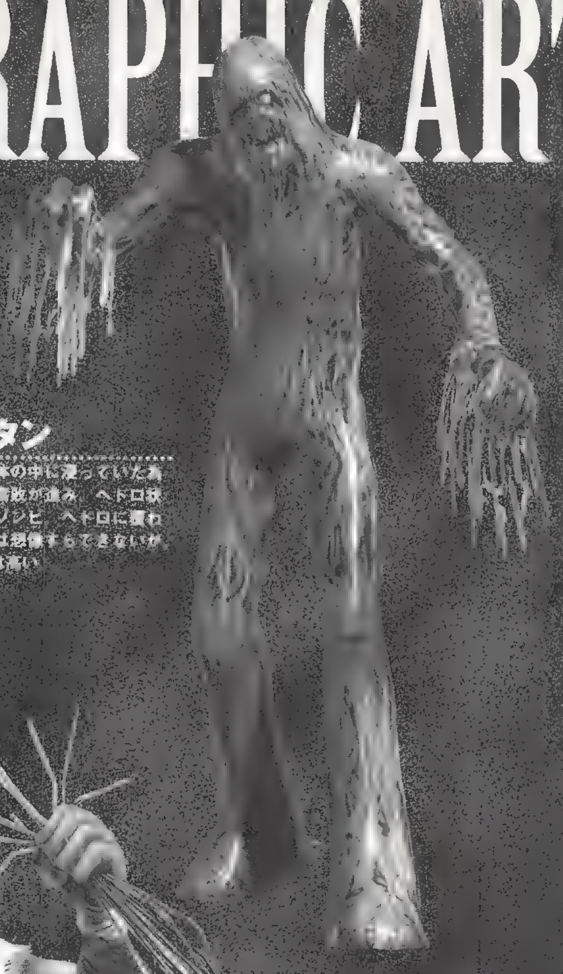
小型のゾンビ。両手の小刀で獲物の首筋を狙う。至る所に出現し、身軽で素早いその動きの前には、僅かのミスも命取りである。





エビタン

長時間液体の中に浸っていた為に全身の腐敗が進み、ヘドロ状になったゾンビ。ヘドロに覆われた本体は想像すらできないが運動能力は高い。



ヒュウ

並外れたジャンプ力を持つ小型ゾンビ。上空高くから獲物を強襲するが、その手に持っている武器は、カサや蛍光灯など周辺に落ちているゴミ同然の危険物。













チャールズ

標準的なゾンビの2倍はあろうかという巨漢ゾンビ。分厚い脂肪に覆われたタフさはほかのゾンビとは比較にならず、腹に風穴が空こうとも撃ち込む手を休めてはならない。

モーキン

動物の死肉を好む掃除屋。生きた獲物に対しては、上空から一気に急降下、強靭なツメで掴みかかり、その肉を引き裂く。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ＊設定資料集 the house

BOSS[DEATH]

Dr.キュリアンの実験により生み出されたビルの番人。かつて、この研究施設の警備員として勤務していたが、警備の名の元に規則を逸した暴力行為を繰り返していた。懲罰的な処分ではなく、Dr.キュリアンの実験に協力することを選択した彼は、より忠実でより暴力的な警備員として今も勤務し続けている。





OMAKE



開発が描いた落書きイラストを、ちょっとだけ公開しましょう。ハイテンションさを感じてくれれば幸い。

そんなんARIKA

これはアリカの広告ですってばよ!

お詫び

いつも『そんなんARIKA』をご愛読いただいて
ありがとうございます。
ここ数ヶ月、本業が多忙な事と通院の為に
マンガの方に注力できず申し訳ありません。
来月以降、強化年間として小林先生を悶絶させる
ネタに全力で取り組んでいきたいと考えております。
今後ともお付き合い頂けますよう宜しくお願い致します。

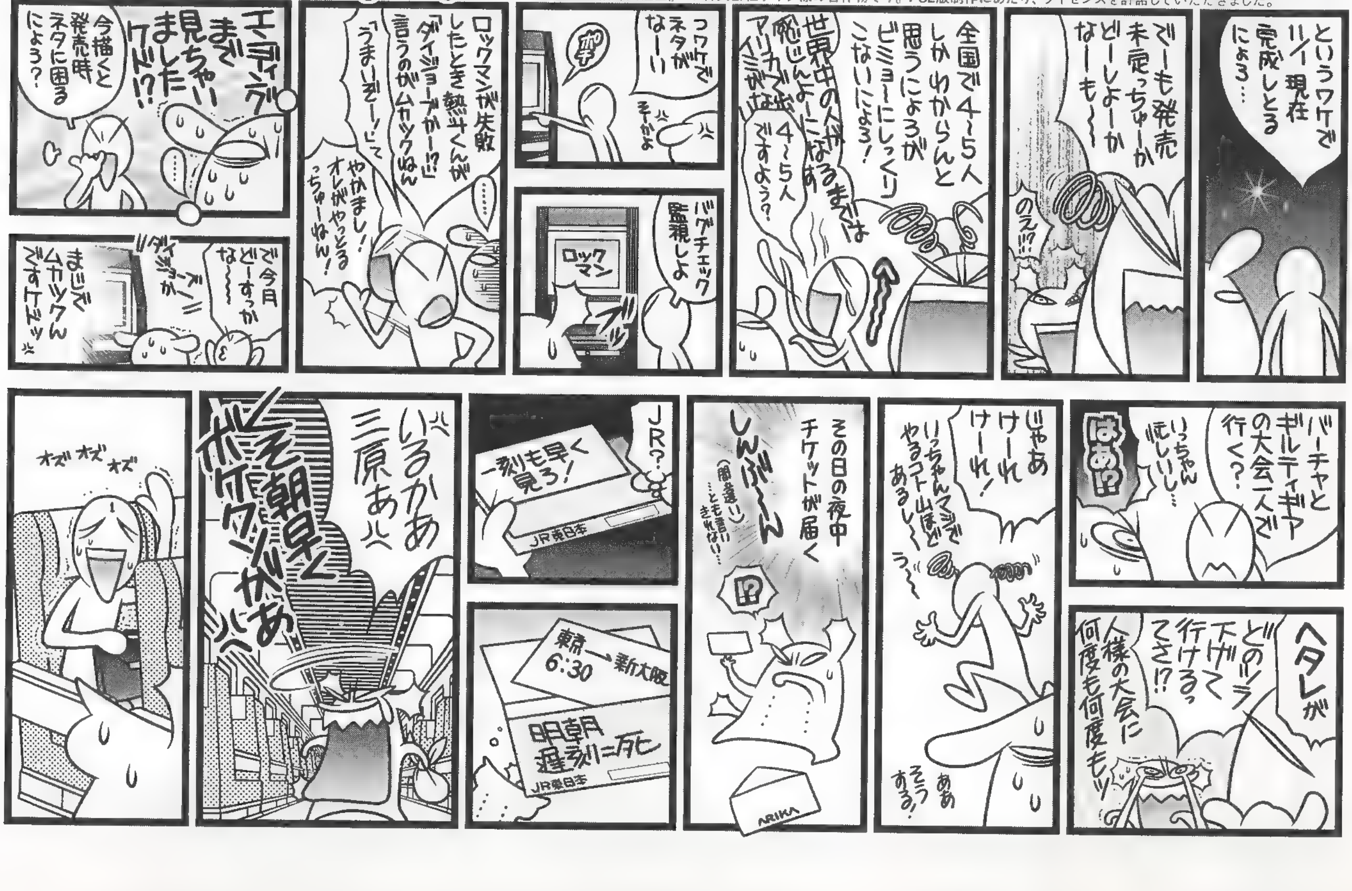
作者 三原一郎 ハゲ はなげ

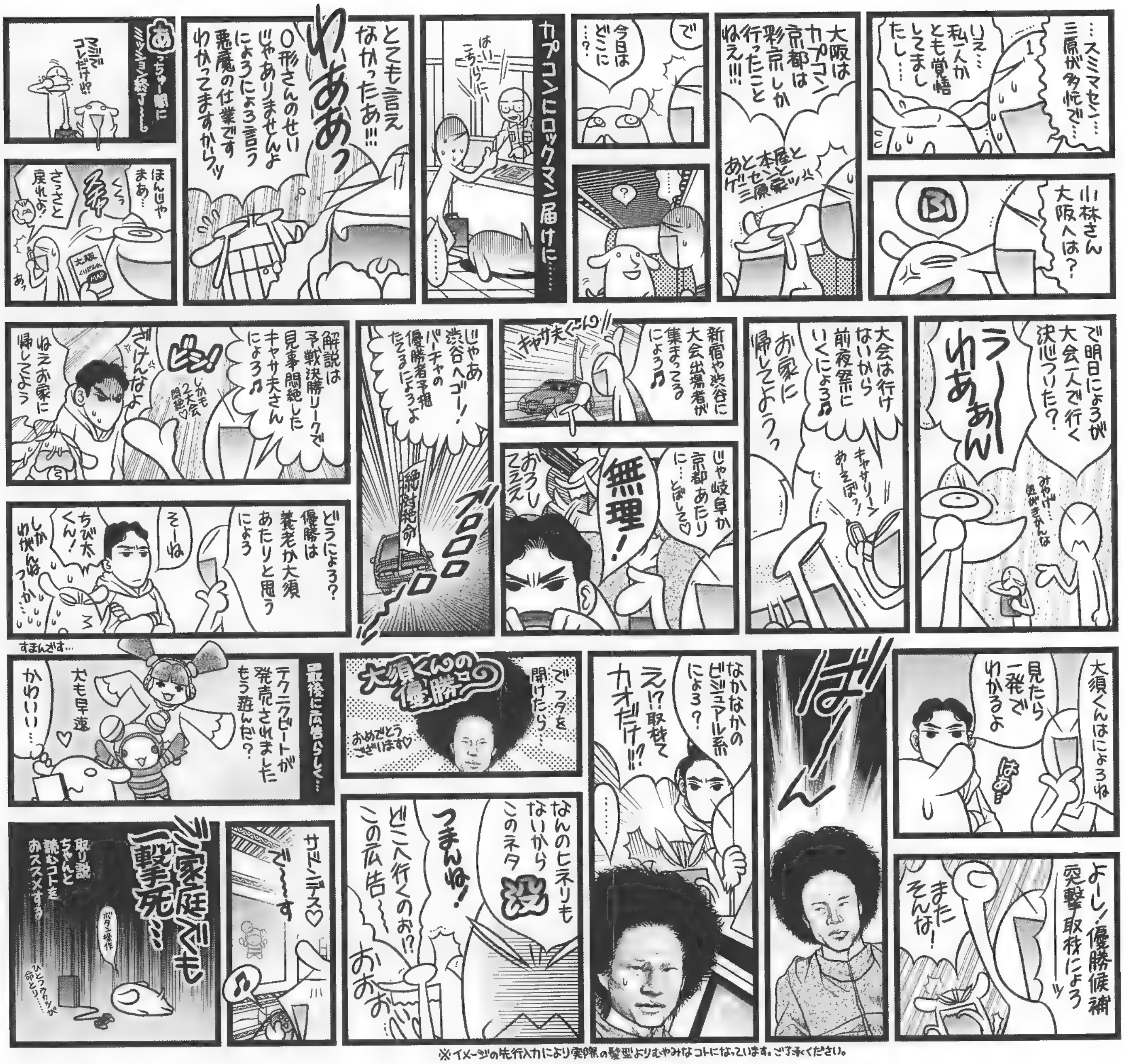


広告係 小林真文!!



※「怒首領蜂大往生」は、株式会社ケイブ様の著作物です。PS2版制作にあたり、ライセンスを許諾していただきました。





※イメージの先行入力により実際の髪型よりむやみなコトになっています。ご了承ください。

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、およびムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳ぐらいまでの方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎致します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿（本社）
【勤務時間】　10：00〜18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有（3カ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却致します）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点（必須）。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル及び製作期間付き）

●応募作品（プランナー）
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
（A4サイズで5枚程度）

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
3次募集：H.15　2/3〜2/28

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA　人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER Now!!

さて、今月の共通質問のお題は、長崎県　連コイン君からの質問で、「1コインクリアできなくてくやしかったゲームを教えてください」です。
あと、前号で書いた各メーカー担当者さんの年齢についてですが……コンパイルさんからツッコミが入りました(^^;
「弊社の仁井谷(52)が上限を大きくブッチぎっているので、10数年では収まっていないかと(笑)」た、確かにそうっすね。

KONAMI
コナミマーケティング
横山

最近は誕生日ラッシュです。新吾、一馬、川畑さん、それから小出ちゃん誕生日おめでとう！(まとめてでゴメンよ)あ、うちの愛犬ももうすぐ6歳。おっきくなったな～。さて先月に続いてまたまたライブに行ってきました。もう飛んで跳ねて頭ガンガン振ってたらもう若くないってことを再認識させられました。足はガクガクで1週間筋肉痛が治らず、そしてクビは今でももげそうです……。でも楽しかったぁ～!!　また行きてぇー!!　そんでまた飛ぶよぉー!!!

AC版ウイイレです。家庭用で最強を自負しているだけにくやしさ倍増です。

のーみそコネコネ COMPILE

ポチッとにゃ～ マスターアップしました。
全く新しい遊び方のゲームなので
HPの遊び方参考にして遊んで下さい。

for PC http://www.compile.co.jp/
for 携帯 http://www.compile.co.jp/i/
http://www.compile.co.jp/j/

オジさんなんて1コインクリアなんて目指してません。シューティングで1分以内に死ぬのはイヤです。

彩京 PSIKYO
クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

いま、彩京では某アーケードタイトルをP●2用に移植しています。発売は来年だけれど、ACオリジナルのスタッフが日夜奮闘しているので期待されたし。時風にのってフィギュアなんかも同梱予定。ユージンSRDX顔負けのエ●造形にしようと思ったら、ソ●ーさんから「●口禁止」の通達が……世知辛い世の中よのう・゜・(ノД`)・゜・

http://www.x-nauts.com/

『飛鳥＆飛鳥(タイトー)』

ECOLE
エコールソフトウェア
真鍋

めっきり寒くなりました。さて、真鍋は怪しいものを探して台湾に行ってきます。5年ぶりの台湾ですが、どんな風に変わったかな。
NOVAにはあいかわらず、ゲームマニアが集まってるかな、とかいろいろと楽しみなことが一杯です。
この結果はいずれまたHPで報告します。

http://e56.info

ちょっと古いけど、『究極タイガー』ラスボスにいぢめられた記憶が。

ADORES
アドアーズ
松沼

いよいよNEWオープンのお店のご紹介です。
アドアーズ藤沢店が開店しました！　ショップテーマはアジアンリゾート。詳しくはご来店頂いてからのお楽しみですが、「藤沢にしか無い素適な空間」がなんともゼイタクです。ぜひ、お越しください。
なんと、来月もNEWオープン情報が！

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

『天地を喰らう2』いまだにがんばってますが……。

Sammy
サミー 販促GR
川口

押忍！　めっきり寒くなったけど、鍋将軍のキミはスケジュール帳がいっぱいのひっぱりダコかな？　そんな貴方に朗報。PS2版『GGXX』がいよいよ12月12日(木)発売予定なのです。アーケード版には無かった新要素満載、売切必至の逸品ゆえに、心配性の諸兄諸氏は今すぐお近くのお店へ予約にゴー。

http://www.sammy.co.jp

『ドルアーガの塔』。当然といえば当然ですが……。

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』のイラスト投稿が最近増えてきて、とても嬉しいっす。人気はやっぱりイングリッドなんすかねぇ。すんごい力作には僕から「あぜりんこ賞」を与えちゃうので(ホントか!?)、みんなで『CFAS』を盛り上げていこうぜぃ!!

http://www.capcom.co.jp/

当たり付きジュースの自販機。ゲームじゃないっすね。

av
アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

12月7日にセガ本社で開催の「蹴球王決定戦」、エントリーできなかった人も、当日予選で決勝に出場できるチャンスがあるぞ！　もちろん観覧だけでもオッケー、来場者全員に『VS2002』ネックストラップをプレゼント。当日は豪華景品が当たる抽選会などお楽しみもたくさん！　詳しくは公式HP↓で！

http://www.virtua-striker.com

『ファイナルファイト』5面のボスがどうしても倒せませんでした。

SUNSOFT
サンソフト
サッカーもやる広報
渡部

毎度どーも！　サンソフトです。先々月から書いているPS2版の『上海～三国牌闘儀～』ですが、いよいよ12月19日に発売です。ぜひぜひ、よろしくお願い致します。
さて、宣伝ばかりでもアレなので、近況でも……筋肉痛が運動後二日目に来るようになりました(泣)

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

『グラディウスⅢ』一生無理だと思いました。

G.rev G.REVOLUTION
グレフ
アキラ兄さん

先月の続き。『BORDER DOWN』のサウンド担当……正解は"Yack."こと渡部 恭久氏でした！　あと、ゲーム発売前に当ゲームのマキシシングル盤サントラが発売されることが決定しました！　詳細はこの原稿を書いている時点で決まっていないのですが、締め切りに間に合えば今号のどこかに情報が掲載されているはず……。

http://www.grev.co.jp/

『レールチェイス』……ウソ。ホントは『グラⅢ』。

ARIKA
アリカ
小林

アーケードの新作は相変わらず……。と、ところで弊社サイトにてPS2『テクニクビート』のインターネットランキングを開催中です。全体のランキング、キャラ別ランキングを行なっておりますのでご参加ください。アーケードで磨いた腕を全国の皆様にぜひ披露を！　詳しくは解説書をご覧くださいませ。

http://www.arika.co.jp/

1コインクリアできたゲームは自社製品以外ありません(涙)

Seibu KAIHATSU INC.
セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、最近ヴァナでの釣りにはまってる5号です。
今度のアレな麻雀は、携帯電話とのリンクが熱い!!

ライデンファイターズ掲示板が熱い、ニューワールドシステム様のHPはこちら。

http://www.nws.co.jp/

『ドルアーガの塔』

cave
ケイブ 広報
A

携帯サイト「ゲーセン横丁」で、「怒首領蜂大往生ブラックバージョン」の待受け・着メロを無料サービス中だよ!!

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504iシリーズ」→「ゲーセン横丁」

http://www.cave.co.jp/

『ターミネーター2』

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

私の携帯は、いわゆる着せ替え携帯ってヤツなのですが、好きなデザインが入れられる透明パネルが実に中途半端な感じだったので、プリント部分を削って完全透明パネルにして使っています。結構好き勝手できて面白いです。今、新作用のデザインでも作ろうかと考え中。

http://www.alfasystem.net/

『雷電』最終面までは行ったんですけど、ダメでした……。

Fuuki

フウキ 広報
エイトマモ

いよいよ、富貴のコンシューマー第2段『ZERO ONE』の情報がいろいろ出せる状態になってきました。
(って、アーケードには関係ない?)
まあ、気になる人は当社のHPでもみてください。

http://www.fuuki.com/

くやしいと思ったことはありません。

TREASURE

トレジャー
開発1部
井内 ひろし

「寒くなりましたね～。あと1カ月あまりで今年も終わり。そうだよ2002年ももう終わりだよ。早えよ……どうしよう……仕事も山積み……煮詰まったお脳のまま、年を越したくはないが……」
★問題 上記で年の瀬を迎え、うろたえる人物が倒せなかったタツノオトシゴが出てくるゲームは何でしょう?

http://www.treasure-inc.co.jp/

★答え『ダライアス』

SEGA

セガ
昔サンタを演じていた広報
田中

もう12月。今年も1年を振り返る時期になりました。さて、11月30日と12月の週末、そしてクリスマス前後に東京ジョイポリスでは『Dream Flying Live '02』を開催します。毎年恒例の一大LIVEステージが1日に3回、華麗に繰り広げられます。『WCCF』をカップルでプレイするのもスゴ～く楽しいけれど、このステージを見た二人はもっと素敵な気分になれるはず。

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

あり過ぎて答えられません。

PLAYMORE

プレイモア
門脇

ハロウィンも終わり、あとはクリスマスを待つばかり! 本当にめっきり肌寒くなりましたねぇ。
好評稼動中の『KOF2002』をはじめ、弊社ゲームでヒートアップして温まっていただければ(^.^)です。
こちらも次々とニュータイトルをあたためています。ご期待ください!!

http://www.playmore.co.jp/

自社タイトルですいません。『メタルスラッグ』ですかねぇ。

---

namco

ナムコ
新井

最近、会社の人たちの机の上に宇宙人やらUFOのフィギュアが増殖してるわけなんだが、やってますか? アブダクション。読者のみんなは若いから大丈夫だろうけど、くれぐれも糖尿病には気をつけような。しかし、糖尿病といえばガリクソンだよな。知らんのか? ガリクソン。

http://www.namco.co.jp/

1コインクリアができなくてくやしかったゲームは無いよ。なぜなら、1コインクリアできるゲーム自体が無いから……。

SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
たくあん

ども、たくあんです! 11月3日(日)に行なわれた「お手並み拝見2&東京大会<HEROISM>」、メチャクチャ盛り上がりました。アルカディア読者の多くの方が来場いただいたと思います。イベントが成功することができたのは、皆様と素晴らしい闘いを繰り広げてくれた出場者の方々のおかげです。本当にありがとうございました。

http://www.sega-am2.co.jp/

『サイヴァリア』1コインクリア、私には無理でした……。

WOW ENTERTAINMENT

ワウ エンターテイメント 広報
Kaz

早いもので、今年もあと一カ月となってしまい巻いた。今月号の『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』特集いかがでしたか? ゲームも12月中旬ごろにはお店に並ぶ予定です。今回のショットガン型コントローラーとてもイカした出来栄えになっているので皆さんお楽しみに!!

http://www.wow-ent.co.jp

『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅱ』 自社製品ですが、鬼ですね。あの難易度は



ノイズファクトリー
by 営業メン

オス!
没キャラすっ!
理由は聞かん
といて下さい!

画村田

1コインクリア! 夢です(すいませんヘタレです……)。

---

sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

あっという間に11月下旬。毎日寒いですね～。でも寒がっている場合じゃありませんよ。いよいよ来月より『頭文字Dアーケードステージ Ver.2』が全国のゲームセンターに登場します。そして19日には『セガラリー』が発売! どちらも楽しみでしょ?
12月はセガロッソのレースゲームで盛り上がってね。

http://www.segarosso.com

どのゲームも1コインではクリアできないので、あまり悔しくないかも。

Warashi Inc.

童
佐々木

先日開催された「2002世界麻雀選手権大会」に出場するために来日した、アメリカ人の友人と久しぶりに再会しました。彼はプロの麻雀棋士が驚くほどの麻雀博士で、時にはビバリーヒルズの奥様たちから麻雀のレクチャーを依頼されたりするそうです。
うらやましい。

http://www.warashi.co.jp/

『ザ・警察官』

BANPRESTO

バンプレスト
天笠

この号が発売されるころにはもう終わっているんですが、11月は業者様向けの「新プライズ発表会」があります。今回は来年の4、5月のアイテムのお披露目なのですが、みなさんに早くお知らせしたいアイテムが満載です。……ちょっと先出し情報、「ギルティ」のリアルフィギュア……シビレますよ♪

http://www.banpresto.co.jp/

1コインなんてほとんどできないけど、一番悔しかったのは『怒』かなぁ。

TAITO

タイトー
松桐坊頭&みう

松:ふっ、あいつはついに俺を超えていきやがったぜ。
み:何不可解なこと言ってカッコ付けてるんですか。
松:例えば、成長した弟子を見守る師匠ってやつ。
み:遠まわしに『バトルギア3』が完成したと言いたいんですね。疲れてだいぶガタがきてるみたい。
ということで皆さん、見かけたらプレイしてね。

http://www.taito.co.jp/

セガさんの『忍 -shinobi-』仏像が壁になってるボスがつらかった。

質問箱コーナー

各ゲームメーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKです。どんなことでも好き勝手にじゃんじゃん気軽に聞いてみよう!
こないだから始まった、全員に聞きたい質問なども、引き続き受付中!
よろしくね!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW!」係

ちなみに、編集長猿渡のくやしかったゲームは……? 「バシュバシュバシュ! ってやつ」ああ、『イメージファイト』ですか。

VISCO

ビスコ
広報
きむっち★

この季節にぴったりの食べ物といえば鍋!!
皆さんは鍋の中身は何を入れますか?
やはり芯からから暖まるためには辛い物。そうキムチ鍋!!
キムチといえば……?
今分かってる情報はこれのみ……次回に続く。

http://www.visco.co.jp/

『エレベーターアクション』

TAKUMI

タクミ
只石

ふぅ……1年たつのって、なぜだか早いですよね? 気が付けば、もうすぐクリスマス&お正月の季節。もしかして、これを読むころには正月は終ってる? 明けていたら、おめでとうございます♪ 皆さん、新しい年になってもタクミをよろしくお願いします。

http://www.takumi-net.co.jp/

ないです。「クリア」よりは、「楽しむ」ことだけしか考えないので。

Hitmaker

ヒットメーカー
西村ケンサク(26)

全国1億2千万人の『WCCF』プレイヤーの皆さん(及び店舗の方々)お待たせしました。ついに大会バージョン(Ver.1.20)が稼動します。このバージョン、大会が運営しやすくなった以外にも、細かいところが新しくなっているので、お店で見付けたらとりあえずプレイするべし。ヨロシク!

http://www.hitmaker.co.jp/

『妖怪道中記』一度でいいからワンコインクリアしたかった……。

TECMO

テクモ
つっちー

すっかり寒くなりました。12/5、PS2期待の新作『アルゴスの戦士』がいよいよ発売になります!
16年前のアーケード版が懐かしいという人、爽快なアクションゲームをやりたい人、まずは現在、全国のプレイステーション取扱店にて配布中の体験版でお試しを!!

http://www.tecmo.co.jp/

『子育てクイズ マイエンジェル』

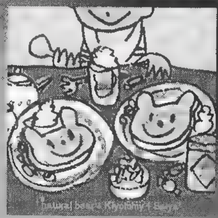
DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

2002年も残りわずかだけれど、VGMファンのみんなにはどんな一年だったかな？ それぞれの「2002年ベスト作」を考えるのにもいい時期。早いもので21世紀を迎えて丸2年になろうとして……って、去年も書いたなこれ。

pop'n music Artist Collection natural bear & Kiyommy + Seiya



いよいよナチュベ登場！

アーティストコレクション第3弾は、natural bear&Kiyommy+Seiya。初のCD化で、ポップンやキーマニでお馴染みの曲もフルコーラスで収録。オリジナルの新曲を含む。かわいくてほのぼのした曲有り、しっとり聞かせる曲有りで、ファンならずとも聴いてほしい一枚だ。

コナミミュージック／KOLA-008　12月18日発売　¥2,548(税込)

【natural bear SIDE】①恋は天然 ②まっさら ③うるとら★ボーイ ④さいれんない♪ ⑤※タイトル未定のバラード曲 ⑥スウィーツ 【Kiyommy+Seiya SIDE】⑦透明なマニキュア ⑧Mighty Guy ⑨クチビル ⑩掌の革命 ⑪Pink Rose 【Special SIDE】⑫TQ～チキュウ～

good-cool super collection!! ～beatmania & pop'n music～



興奮ノンストップ！

BEMANIシリーズを代表するコンポーザーにしてギタリストのgood-cool氏による、注目のアルバムだ。すべての収録曲に新たなアイデアが盛り込まれ、曲を知る人にも聴く度に新鮮な驚きを与えてくれる。氏の優れたサウンドプロデュースぶりが際立つ一枚だ。

コナミミュージック／KOLA-007　12月4日発売　¥3,059(税込)

①Come With Me ②Never Let You Down ③Live Together ④Zanzibar ⑤Spin The Disc ⑥Under Construction ⑦Make Your Move ⑧Somebody Like You ⑨Nofia ⑩Gotta Get My Groove On ⑪Checking You Out ⑫Overwhelming ⑬Blown My Heart Away ⑭Do It Tonight! ⑮Dancin' Into The Night ⑯Flash Of Love ⑰Denpasar ⑱Spooky ⑲Shake It Down ⑳I Was The One　ほか、全28曲

beatmaniaⅡDX 8th style Original Soundtrack



さらに広がったバリエーションを堪能しよう！

トランスを大胆に導入した「7th」に続き、さらなる音楽的冒険に挑んだ「8th」。本作では特定のジャンルを掘り下げた"深化"させたというよりも、より多くの音楽的方向性を取り入れたものになっている。今月号の攻略ページでも取り上げたdj TAKA氏作曲の"Memories"など、その最たる例だろう。

また、本作の新曲では版権曲を一切取り入れず、すべて書き下ろしになっているのも特徴。お馴染みのコンポーザー陣はもちろん、五鍵盤で活躍していた作家陣が本格的に参加し、楽曲のバリエーションを広げるのに貢献している。コンポーザー独自の色がより強く打ち出された作品、といえるだろう。

コナミミュージック／KOLA-014～5(二枚組)　12月18日発売　¥3,500(税込)

(収録予定曲)[DISC1][TRANCE]Attitude／Y&Co.、[TRANCE]STAR DREAM／PINK PONG、[TRANCE]Foundation of our love／dj TAKA feat.ASAKO、[J-TRANCE]蒼い衝動／NAOKI feat.YUKI、[INSTRUMENTAL] airflow／Mr.T、[RAVE] LAB／RAM、[EUROBEAT]Blame／good-cool feat. Jeff Coote　ほか　[DISC2][TECHNO]MUSIC TO YOUR HEAD／SLAKE、[PSYCHEDELIC TECHNO] Giudecca／D.J.SETUP、[Nu-Fusion] Smoke／Aya、[BIG BEAT] abstract／TaQ、[TECHNO] symbolic／TaQ、[HARDCORE BREAKBEATS]OUTER LIMITS／L.E.D. -G、[ELECTRO]FUNKY BINGO PARADISE／SAWASAKI YOSHIHIRO　ほか

神出鬼没 VGM喫茶

メリークリスマス諸君。マスターです。今日はね、イブに何にも予定が無いから、アルカディアでも読んでゲーセン行って、夜はヴァナ・ディールで合成でもしとくかなあ～という一直線な生き様の君のために、クリスマスに聴くVGM特集でも……と思ったが、当局からの圧力で、一枚の面白CDを紹介することにしたよ、うん。

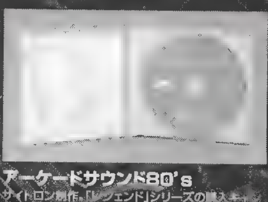
問題のブツはサイトロンがこさえた「アーケードサウンド80's」というCD。サイトロンからは過去の名盤を再販した「レジェンド」シリーズというリサイクルスピリッツあふれたCDが発売されていて、その購入キャンペーンの特典として、抽選でこのCDが貰えたというわけ。んで、ここに収録されているのは、メーカーの垣根を越えた80年代の名作ゲームのVGMなんだよ、うん。

コナミ80年代を代表する奇跡の和音「沙羅漫蛇」、駄菓子屋をリングに変えた名作プロレスゲーム「アッポー」、浮遊感と透明感に関していえば、そこいらのトランスなんざ話になんねえほどの完成度を誇る「ファンタジーゾーン」、コンポーザーの気骨がそのまま音色になった「カルテット」などなど、30代に突入したばかりの80年代中坊には、たまらないラインナップだよ、うん。

このCDの気が利いているところは、既存のCD作品に未収録であったトラック(開発版や海外版など)や、基板のVGMテストでしか聞くことのできなかった音源などが再録されているところなんだよね、うん。

ほかにも、ゲーム展開になぞらえてSEが入っていたり、曲のループを増やしてあったりと大盤振る舞い。これで、基板所有者や筋金入りの音源マニアから「あのCDってさ～全然完全版じゃないんだよね～分かりる？」などと、デカイ顔をされなくて済むってもんだよ。

ぜひみんなもこのCDを購入して……と言いたいところだけど、これはレジェンドシリーズの購入特典なので、一般発売されていないんだよね。現在は入手は不可能だけど、今後のサイトロンは、何やらやってくれそうな予感がする。うん。



アーケードサウンド80's
サイトロン制作、「レジェンド」シリーズの購入キャンペーン応募者の中から、抽選でプレゼントされた貴重な企画盤。なんと次号では、このCDをプレゼント！

ゲー事典 どうも、マスターです。今回の喫茶でもちょこっと触れたサイトロンのレジェンドシリーズだけど、何やら次の動きもあるみたいだよ、うん。次のレジェンド化として希望が持てるのは、やっぱり「麻雀ギャルズグラフィティ」の復刻であり、今までのレジェンドシリーズはそのための布石と言い切ってしまっていいかもしれないね。いやマジで。(マステル)



CANDY／野獣王国
KOLA-004 ¥3,059(税込)
11／7発売(発売中)

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "GUITARFREAKS 8th MIX" "ポップンミュージック9"

"野獣王国" ギタリスト・是方 博邦

「GUITARFREAKS 8th MIX」ですさまじい音圧を誇り、重厚な存在感が際立つナンバー「CANDY」。この楽曲を提供したのが、名うてのミュージシャンが集うスーパーインストバンド、野獣王国だ。その中心メンバーがギタリストの是方博邦氏。高中正義氏や松岡直也氏のバンド、JIMSAKUへの参加など、錚々たるフュージョンユニットへ参加し、日本のミュージックシーンを見続けてきた重鎮アーティストだ。また、80年代末以降はコナミの矩形波倶楽部など、多くのゲームミュージック作品にギターや編曲、プロデュースといった、さまざまな形で参加している。今月は5枚目のアルバム「CANDY」がリリースされた野獣王国から、是方氏へインタビューをする貴重な機会が設けられた。

インスト音楽はメロディーが重要

——野獣王国のニューアルバム「CANDY」はどんなコンセプトで作られたのですか?

是方 野獣のサウンドはすでに出来上がっているので、今回は「いろいろと遊んでみようやないか」という方向性で作りました。3曲目は本場からラッパーを呼んで、ラップを入れて冒険しました。このラップって、実はメンバー紹介になっているんですよ。

——さらに「グラディウスIII」(*1)と「悪魔城ドラキュラ」(*2)のアレンジバージョンも収録されていますね。

是方 100曲ぐらいゲームミュージックを聴きまくって、野獣でプレイしたら面白そうな曲を選びました。最後の方は、頭の中がワケ分からなくなりましたね(笑)。

——曲はどんな基準で選ばれたのですか?

是方 面白くアレンジできそうな曲かどうかというのもありますが、やはりメロディーですね。野獣サウンドになったときに負けないメロディーかどうか。これは大きいです。特にインストでは歌詞が無い分、メロディーが重要ですね。

今回収録した「Thrasard In The Cave」のアレンジはマイナーなブルース調ですし、「Invitation」なんて、インド風エスニック系で、原曲と全く違う曲に聞こえますよ。

——1曲目の「CANDY」は「ギターフリークス 8th MIX」に収録されていますね。これはどのような経緯で?

是方 コナミさんからお話を頂いて、プロデューサーと「いっちょやったろやないか!」と話して決めました。ブラスセクションが入って冒険しつつも野獣らしい、いい感じに仕上がりました。今回のアルバムを代表する曲だと思って、アルバム冒頭に収録してます。

——それと、「ポップンミュージック9」でも演奏された曲が有るそうですね。

是方 そうなんです。これは純粋に演奏のみでまだ曲名は明かせないんですが、スピード感があってかなり派手な曲です。ギターの出番が多い、ギター三昧って感じですね。

——音数が多そうですが……。

是方 すごく多いですね(笑)。ギターとキーボードの掛け合いまで有ります。

——難しい曲みたいですね(笑)。



フュージョンを中心に、さまざまなフィールドで活躍してこられた是方氏。穏やかな表情から分かるように、語り口も非常に柔和な方である。

メロディーのキレイなゲーム音楽に共感

——是方さんとゲーム音楽との出会いは、矩形波倶楽部(*3)になるのでしょうか?

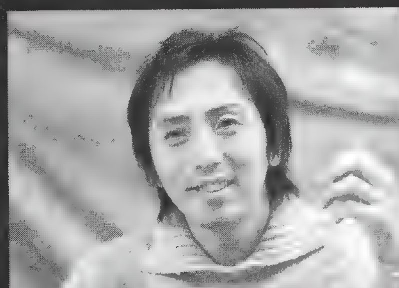
是方 矩形波倶楽部で1枚アルバムが出た後、メンバーの古川もとあきさんがソロアルバムを出すことになって(88年)、それを僕がプロデュースしたんです。古川さんはメロディーをしっかり書かれる方なので、すごく好きでしたね。

——是方さんの音楽歴では、フュージョンが長いですよね

是方 実は桑名正博(*4)さんのバンドで、ベストテンとか出てましたよ(笑)。ですから、歌モノの方が先なんです。

——野獣王国という名前は、セッション名に由来しているんですよね?

是方 そうですね。最初は「是方スーパープロジェクト」という名前でライブをやっていたんです。そのうちにお客さんも増えてきて、じゃあアルバムを作ろうって話になって、やっぱりバンド名が要るねってことになりました。



「ギタフリ8th」や「ポップン9」への参加も、常に冒険を求める氏のミュージシャンシップが後押ししたのであろう。

ある時、お客さんがウチのライブを「みんな、野獣みたいに弾きまくるね」って言っていたことがあって、それが由来ですね(笑)。

——野獣王国は従来のフュージョンよりも、ロックやファンクに近い気がしますね。

是方 そうですね。それは一番の褒め言葉かもしれませんね(笑)。フュージョンってお行儀がよくて、ジャズテイストが強いというイメージがありますが、そうでないものも有ります。野獣はロックテイストです。今回のコンセプトの一つに、メンバーそれぞれが思う「ファンク&ロック」を持ち込もうって話し合っていたんです。

——この先、手掛けてみたいジャンルなどはありますか?

是方 僕の夢としては、もうちょっと熟したら、ブルースアルバムを作ってみたいですね。もっとええ味が出せるようにならんとダメですけど。それともう一つの夢が、昔からバラードが好きなので、バラードだけのアルバムを作ってみたい。スローバラードをギターで弾くと、ブルースにも通じるんですよ。

——ゲーム音楽に特別な部分を感じられますか?

是方 ゲーム音楽って変拍子が多いですよね。録音していて、それが大変なことがあります。それとインストということもあって、メロディーがすごくキレイな曲が多いと思います。すごく共感できる部分が有りますね。

——では、野獣王国の今後について教えてください。

是方 海外で活動してみたいですね。香港や韓国、中国などのアジア、それにアメリカ、ヨーロッパなどでライブをやって、海外での評価を受けてみたいです。

そして、今回のアルバムはいろんな角度から楽しめるので、ぜひとも一度聴いてみていただきたいですね。それと、ギタフリで「CANDY」にぜひ挑戦してみて、みんな野獣王国の一員になってみてください(笑)。

(敬称略 11月5日 東京・渋谷 コナミミュージックにて)

Profile

是方 博邦 (これかた ひろくに)

1955年3月3日、神戸市生まれ。ギタリスト。'75年大村憲司率いるカミーノに参加。以後、'77年に桑名正博とティアドロップス、'79年高中正義グループ、'90年にJIMSAKUへリードギタリストとして参加するなど、フュージョンを中心に多彩な活動を展開。野獣王国の大半の曲を作曲する、野獣のまとめ役。

是方博邦から見た【野獣王国】のメンバー

難波 弘之 (keyboard)……見た感じが理論派だけど、意外とざっくばらん(笑)。両方の側面を兼ね備えた人。音楽的にも幅が広く、それでいて彼なりのオリジナリティをしっかり持つ。

鳴瀬 喜博 (bass)……同じライブ人間として、そしてお互いにハードな曲が好き、という点で意気投合、一緒にプレイするようになる。ベースソロはだれにも真似できないワンアンドオンリーで、海外のオーディエンスまで沸かせるパフォーマンスを誇る。

小森 啓資 (drums)……野獣王国の二代目ドラマー。以前からセッションで共演し、根底にロックテイストを持つ。すっごいこだわり派でありながら、レコーディングはワンテイクで決めてしまうことが多い。野獣に新しい息吹を吹き込んでいる。

ゲー事典 1:「Thrasard In The Cave」のアレンジバージョンを収録。2:「Invitation」のアレンジバージョンを収録。3:矩形波倶楽部＝かつて、コナミのサウンドチームが結成。後にはコナミ矩形波倶楽部と名を変える。アルバムのリリースやライブ活動も展開した。4:桑名正博＝ボーカリスト。'79年、シングル「セクシャルバイオレットNo 1」が大ヒットした。

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

94年の発売から9作目を数える『KOF』シリーズ。その最新作を加えた、『KOF』特有のシステム・用語を紹介しよう。

Text：伊勢猫＆MVP
挿し絵：ミギー

今月のテーマ『KOF』

▼か行▲

カウンターヒット【かうんたーひっと】
counter hit
□システム□**現象**
相手に攻撃判定が発生する前、あるいは攻撃判定の持続中に攻撃をぶつけること。ダメージ効率の上昇、のけぞり時間の延長、「よろけ」状態の誘発など、ほとんどの対戦格闘ゲームで通常ヒット時と異なった結果を生み出す場合が多い。『ザ・キング・オブ・ファイターズ』（以下KOF）シリーズにおいては、相手の攻撃の種類によってカウンターヒット発生の有無が左右される。

ガードクラッシュ【がーどくらっしゅ】
guard flipp
□システム□**現象**
攻撃をガードさせ続けることで、相手のガードを一時的に崩して無防備状態へ追い込むシステム㊐ガード弾き）。『KOF96』（SNK／1996年）で初めて採用され、以降の2D格闘ゲームで広く使われている。近年は、ガードクラッシュ値の増え具合が分かるゲームも多い。

ガードキャンセル【がーどきゃんせる】
guard cancellation
□システム
攻撃をガードした瞬間にコマンドを入力することで、ガード硬直をキャンセルして攻撃するシステム。『KOF』シリーズではボタンで出すことができ、攻撃で切り返す「ガードキャンセルふっとばし」と、完全無敵で移動する「ガードキャンセル緊急回避」の2種類ある。なお、ガードキャンセル攻撃の攻撃発生が早く、かつ一定ダメージがあるキャラの場合、残り体力数ドットの相手は打撃で攻めにくくなる。この状況を「投了」と言う。

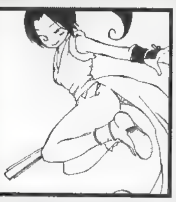
緊急回避【緊急回避】urgent evasion
□システム
AボタンとBボタンを同時に押すと出せる回避手段で、攻撃を回避しつつ前方や後方へ回り込むことができる㊟回り込み）。投げ技に弱く、動作終了間際にもスキがある。しかし、一定時間は打撃に対して無敵状態なため、ジャンプ攻撃に対して後転をして間合いを離すといった、移動手段として使いやすい。その見た目から「前転」「後転」と略して呼ばれることが多い。



コマンド投げ【こまんどなげ】
command throw
□プレイヤー□システム
①2D格闘ゲームにおいて、複数のレバー方向を経由してコマンドを完成させる必殺技で、投げ属性に当たるものを指す。②3D格闘ゲームにおいてボタンオンリーで出せる通常投げ以外を指す。コマンド投げにもさまざまな種類があり、「1フレームで成立」「成立が遅い」「移動から投げる」「空中投げ」などの形態がある。『KOF』シリーズではほかに、投げ間合いでガード不能の打撃技を繰り出す「打撃投げ」、「ノーガードの相手にのみ成立する投げ」も存在する。

▼さ行▲

ジャンプ【ジャンプ】jump
□システム
レバーを上方向へ入力することで空中へ跳ぶ動作を指す。近年の『KOF』シリーズでは、通常のジャンプに加えて小、中、大の三種類のジャンプが採用されており、その多彩さから、ジャンプ攻防の比重がほかの2D格闘ゲームより高くなっている。

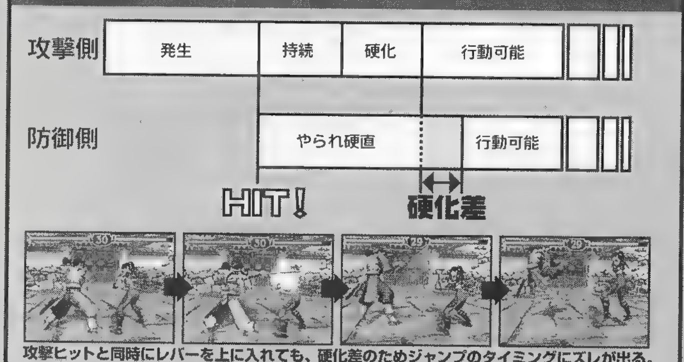


ジャンプ防止【ジャンプぼうし】
jump is prevented
□プレイヤー
相手の小、中ジャンプを見越して、その軌道に合ったけん制技を置いておく行為のこと。相手の懐へ一瞬で接近できる中ジャンプをけん制するのが目的で、攻撃位置が高く、なおかつスキが少ない技が適している。基本的には地上弱攻撃が該当するが、適当な技がない場合は垂直ジャンプ攻撃でジャンプ防止＆けん制を計ることも多い。

▼た行▲

打撃防御【だげきぼうぎょ】guard point
□現象
技のモーション中に相手の攻撃を受けて

硬化差から見る有利不利



攻撃ヒットと同時にレバーを上に入れても、硬化差のためジャンプのタイミングにズレが出る。

技を繰り出すモーションは「攻撃の発生→持続→硬化」といった三段階から構成されており、技を出した時の「スキ」が硬化に当たる。当然、技を空振りした場合は「硬化＝スキ」となるが、防御側にガードorヒットさせた場合だと、防御側もガードorヒット時に硬化時間が発生するため、この差を比べた結果が硬化差として重要になる。

「硬化差」とは、まさに読んで字のごとく、片方が技を出した後などの「お互いの硬化（固まっている）時間の差」を指す。これを簡単に説明しているのが左の図で、技を出した後の攻撃＆防御側の行動不能な時間に、わずかな差が存在することが見て分かると思う。

要は、この時間差で「相手よりも早く行動可能な場合＝有利な状況」となり、逆に「相手側が先に行動可能な場合＝不利な状況」だと考えてもらえば分かりやすいだろう。

また、一般的に図のような時間差を口頭で表す際は「フレーム」という単位が用いられる。これは画面に表示されている画像の描写速度を表す単位（コマ）のことで、1フレームは1/60秒になる。視覚的な情報が無くても、この単位を使うことでお互いの有利不利の差はもちろん、攻撃の発生時間や硬化時間などから反撃に使える技も分かる。

日々精進あるのみ！

ゲーマー登竜門

今月のお題『硬化差』

対戦格闘の攻略記事で頻繁に登場する「硬化差」。一見すると堅苦しそうな用語ですが、これが分かると対戦での駆け引きが格別に面白くなってきますよ！

遊技語録の薦め　**用語の系統と分類表記：**□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

もそれを無効化できるポイントのこと。技の攻撃判定が出現する前に設定されており、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃できる。打撃防御は一瞬しかない場合が多く、なおかつ腹～頭部といった部位の指定があるものも少なくない。

チーム【ちーむ】team

□システム

『KOF』シリーズの対戦形式は3 on 3が基本で（シングルモードも設定可能で、この場合は先取本数も変化）、三体のキャラクターで～を構成する。「KOF95」（SNK／1995年）から、現在の仕様である「チームエディット」（三キャラクターを任意で選択する）が導入された。チーム戦ではパワーゲージをためるキャラを先鋒に、放出するキャラを大将に据えることが多い。

超必殺技【ちょうひっさつわざ】super certainly kill skill

□システム

特定の条件下で出せる、強力な技のこと(類)スーパーコンボ）。超必殺技は『龍虎の拳』（SNK／1992年）から導入されたシステムで、パワーゲージや残体力など、ゲームによって出せる条件が異なる。『KOF2002』では超必殺技のほか、その上位版の「MAX超必殺技」、残体力が少ないという条件で出すことができる「MAX2」がある。

特殊技【とくしゅわざ】special skill

□システム

『KOF』シリーズで、レバー一方向とボタンによって出せる通常技のことを指す。レバー下方向で出せるしゃがみ攻撃はこれに該当しないが、特定の一方向という条件を満たした➡+Bなどは特殊技に分類される。特殊技は中段判定や下段判定、ヒット時ダウン、といった特殊な属性を持つものが多く、通常技からキャンセルで出せるのが特徴。通常技からキャンセルで出した場合、上記の特殊な属性を失うかわりに、必殺技でキャンセル可能になることがほとんど。

▼な行▲

投げ抜け【なげぬけ】

dodge throwing

□システム□現象

通常投げをはずして回避する動作(同)投げはずし）。基本的に『KOF』シリーズでは投げはずしが簡単だが、『KOF2001』では相手の通常投げと投げはずしのボタンが同じでないと成立しなかった。しかし、『KOF2002』ではC・Dボタンを同時押しすれば通常投げが回避できるため、再び簡単になった。



▼は行▲

ふっとばし攻撃【ふっとばしこうげき】

dodge throwing

□システム

C・Dボタン同時押しで出すことができ、ヒット時に相手を吹っ飛ばす攻撃。空中ふっとばし攻撃は、ジャンプ攻撃だがしゃがみガード可能。公称が年によって変化しやすい（ぶっとばしなど）。

パワーゲージ【ぱわーげーじ】

power guage

□システム

特殊な行動をするときに消費されるゲージ(類)スーパーコンボゲージ）。ゲージのたまりかたと使用行動はゲームごとに特徴がある。『KOF』シリーズでは主に超必殺技、ガードキャンセル、MAX発動に使用される。



▼ま行▲

無敵必殺技【むてきひっさつわざ】

matchless skill

□現象□プレイヤー

動作中に無敵時間がある必殺技のこと。一般的には、出始めに無敵時間のある上昇系の技を指す。『KOF』シリーズにおける無敵必殺技は、出始めに打撃に対する無敵があることを指し、投げに対しては無防備なことが多い。

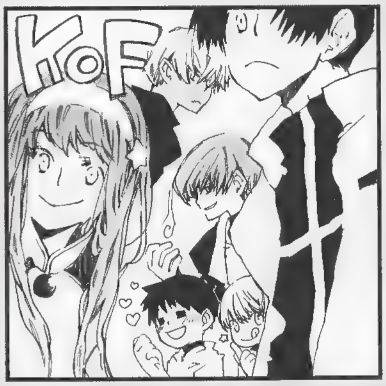
▼わ行▲

ワイヤーダメージ【わいやーだめーじ】

wire damage

□システム

横に吹っ飛んだ相手が、引き寄せられる形で手前に戻ってくる現象。『KOF2001』より導入。追撃可能状態で手前に戻ってくるため、連続技の可能性を広げた。また、～に設定されている技が普通にヒットした場合、受け身をとることができない。



次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ゲームミュージック」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。ドシドシと送ってくださいネ～！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

美白【びはく】
bihaku

大阪取材時に新幹線の切符を落とし、顔面蒼白になっているライターOYZを見てちゃかした一言。重大なミスをしたときに使われる。

言霊Q&Aコーナー

即決！　一問一答両断！

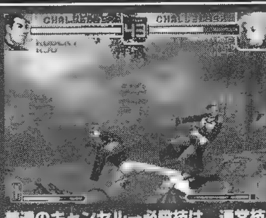
Q.対戦格闘ゲームのキャンセルは理解してるんですが、「空キャンセル」ってのは何ですか？（静岡県　[illegible]）

A.空キャンセルとは、キャンセル対象の通常技をガードorヒットさせずに、必殺技入力でモーションをキャンセルする「空振りキャンセル」というテクニックの略語です。

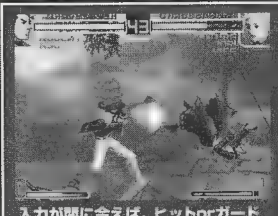
一般的な2D格闘では、通常技の入力直後に必殺技のコマンド入力を素早く完成させることで成立。攻撃モーションの最初のモーションをキャンセルして、即座に必殺技が繰り出されるため、「残像キャンセル」などと呼ばれることもあります。これに対して「KOF」シリーズにおける空キャンセルは少し特殊で、通常のキャンセルと同じ感覚で攻撃判定が出てから必殺技へのキャンセルが可能。一部の決められた通常技だけ使えるとはいえ、使い方ひとつで強力な連係となります。

さて、この攻撃判定を残すタイプの特殊な空キャンセル。その認知度は「KOF」シリーズで高まりましたが、2D対戦格闘の火付け役ともなった元祖「ストリートファイターII」（1991年／カプコン）でも可能。リュウorケンの遠距離立ち強Kを波動拳で空キャンセルする場合、（↓↘→強Ⓚ）→強Ⓟといったコマンドで判定を残して波動拳が出せます。

通常キャンセル手順

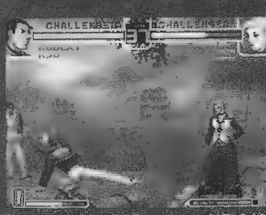


普通のキャンセル→必殺技は、通常技がヒットorガードまでにコマンド入力。

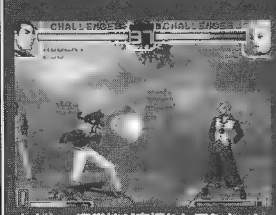


入力が間に合えば、ヒットorガードが発動条件となり必殺技へ移行する。

空振りキャンセル手順



空キャンセルの場合、コマンド入力は普通のキャンセル→必殺技と同様。



ただし、通常技が空振りしてもキャンセルがかかり必殺技へと移行する。

遊技語録の薦め　**記号表記の種類と意味：**(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじ☆かる猛者通信 第1発

発行　2002年12月1日

ザンギ談義 ～さらば赤きサイクロン！～

今号をもって、ライター生活に一時休止符を打つ事になったRED氏を迎えて、今回はザンギっぺえ話をブッ込んでいきたい我らかな。

ジ☆ダップセ(C・LAN&田渕健康／トリックスター)　イラスト：天野シロ

登場人物紹介



C・LAN(通称まさ)
捕悪輪亜図魔法学院の重鎮にして、ポーションを合成させたら地球圏一の腕前を持つコーディネーター。最近は株で一儲けし、三代遊んで暮らせる財を成した。



田渕健康(通称ケソ)
捕悪輪亜図魔法学院の草鞋係にして、いつも釣堀で溺れては蘇生に失敗、今では残機ナシ。ヴァナっ子の風上にも置けない低出席率で、SHOさまに叱責される日々。



編集でそ(通称しもでん)
捕悪輪亜図魔法学院の一人スタジオぴゑろ状態にして、去年はハーマイオニー目当てで一日リピート観劇を繰り返した異性にしてモノホンのロリティカ野郎。

まさ　今回からニューリアル(by『ワーヒー2』のインストカード)した猛者通だが、どうかね案配は。

ケソ　まあ、心境的に爆発的な変化や革新があったわけじゃないですが、担当編集の趣味が120%全面的に押し出されたタイトルではないかと。

でそ　なんだとこの野郎。このタイトルで頑張っていきまっしょいって、全員一致で決まったじゃねえか！

ケソ　それはアンタの脳内会議でじゃないのさ！

まさ　まあまあ、そのような些細なことで言い争っても詮無きことよ。タイトルがどうであれ、われらの団結力と闘争心にいささかの揺るぎが無いということは、誌面を見てもらっても一目瞭然といえるだろう。

でそ　そうだな。まあ、タイトルで相撲を取ってるわけじゃねえからな。でさ、今回の猛者だけど……。

まさ　ムス。今回の猛者は新装開店に相応しい、ビッグゲストをお招きしてある。

知るかね君ら。アルカディア誌上でも創刊当時からライターを勤めていたREDさんが、今月を最後にライター生活をしばらく休止するのだよ。

ケソ　え？　そうなんですか。そりゃまた唐突で。

まさ　そこで君、REDさんと聞いて連想するのは一体何か、速やかに述べ～い(掠)。

ケソ　うう～ん、ハイスコアとか『グラディウス』とか、反マイルド調整とか、あとはザンギかなあ。

まさ　そう！　それだよ君！(クワと目を見開き威嚇しながら)今回は、REDさんのライター生活とともに、ザンギFの歩みを一緒に振り返ってみようという、ビッグなクリスマスプレゼントをぶっ放そうと思うんだ。

でそ　……プレゼントなのか、それ？

ケソ　こいつあいいや！　俺たちゃ、一足早いサンタさん気取りってわけですNE！

まさ　そんなこんなで、今回はREDさんとともにザンギ談義と洒落込もうじゃ、あ、ねえかあ～と息巻く我らかな。

ケソ　オルライ(巻き舌)。

ボルシチと少年

RED　っていうかさ～(極めて反社会的な口調で)、俺を猛者のネタにするのはおいとくとして、ザンギだけでホント成立するのかよ～？

まさ　大丈夫さな。視聴率を取るには、子ゼルと動物とザンギを出しておけばOK、というくらいに、ザンギは求心力抜群のネタだからな、フェフェ。

でそ　しょうがねえなあ。とりあえず、今回はRED送別会を兼ねて、ザンギスペシャルにしておくか。んじゃあ、REDとザンギの出会いあたりからいっとくか。

RED　ん～とね……順当に『ストII』の時代の話をすればいいの？

ケソ　どぞ。

RED　俺、実は最初っからザンギじゃなかったんだよね。当時さあ～、俺ジョジョにすげえハマってて、その中でもシュトロハイムが超好きだったんだよ。まあ、言いたいことは分かるよな？

一同　こくり。

RED　あらかた軍人で遊んだ後は、まあ順当に春麗、ブランカあたりで遊んでたのよ。闘い方が分かりやすいキャラだったしね。

ケソ　へ～。僕ァ、最初に『ストII』に座った瞬間に、REDさんは何のためらいも無くザンギを選んだと思ってましたよ。

RED　だれだよそれ(笑)。で、俺が通ってたゲーセンはもともと"対戦"に対してこだわりがある店で、『ストII』も当然のように開幕から対戦やってたんだ。

でそ　前にオールドゲームミュージアムでも語ってたな。

RED　『ストII』が発売されてから少し時間がたって、各キャラクターに戦術っぽいものが確立されてきたんだけど……1キャラだけ、謎なキャラがいたのよ。

まさ　それが、ザンギュラだったというわけか。

RED　そもそも、コマンドからして謎でしょ？　一回転パンチって、普通飛んじゃうじゃん、って。キャラのコンセプトも意味不明で、コマンドも変。しかも、戦術も確立してないからクソ弱キャラのレッテルを貼られてたんだよ。

でそ　一回転パンチは確かに意味分かんなかったな。

ケソ　ボキはジャンプ前提の技なのかと思ってましたë。

RED　その謎過ぎるところがすごく気になってさあ、じゃあ、こいつやってみるか～と思ったのが、ザンギとの長い付き合いの始まりだったな。

立ちスクリュー レボリューション

RED　最初はやっぱ全然分かんなかったよ。普通に打撃とかやってても全然強くないし。

ケソ　技もウリアッ上とスクリューしか無いですからね。

RED　でもさ～、やってるうちに、やっぱ戦術の中心に据えるのが"スクリュー"じゃねえかって気付きはじめて。それを決定的にしたのが、ある人物との出会いだったんだ。

まさ　ほむふ。

RED　当時、豊橋にY田さんって人がいて……通称"ザンギおやじ"って呼んでたけど、この人のザンギを見たとき、スゲエ衝撃受けたんだよ。

当時、まだ全然定着してなかった"立ちスクリュー"を、飛び道具のごとく使ってたんだよね、この人。「これがザンギエフか！」って感じで、無茶苦茶感動したよ。

でそ　へ～。

RED　そこで初めて、ザンギエフのコンセプトが分かったっていうか、メチャクチャ面白いじゃんって思ったんだ。立ちスクリューが戦術に組み込まれることがこいつの前提なのか～とかな。

まさ　あ。そのザンギ親父っ

REDのBESTザンギたち

第一位



第二位



ってゆーか、この二択のみかよ！　まあ、ほかのザンギは、メカザンギの方がマシって発言がREDらしいといえるかな。

猛者語録　「ストII」に明け暮れていたころは、居酒屋でザンギという名前を見付けては喜び、積極的に頼んでみたというありがちな事例が思い出される我だ。思えばREDさんは、飯屋でから揚げ定食をよく頼んでいた記憶が鮮明に残っており、運命的なものを感じるë！　と宣言したい。しかしから揚げなどは一般的な食べ物であり、限りなくただの偶然でしょうな。(まさ)

杏和尚のダメもとで



て人、我も会ったことあるさなあ。

RED うそ、遠征したの？

まさ 一度編集部（当時のメスト）に遊びに来たことがあって、そこで会ったさね。

でそ ほう、意外な縁だな。

まさ その時、ちょうど"ザンギ検定"という遊びをやってて、御大にもそれをやってもらったんだが……。

ケソ なんスか、そのザンギ検定って。

まさ ザンギのスクリューをいかに使いこなせるかという試験さな。確か「リュウケンの大足」が初級だったな。

RED 相手の技をスカして吸うってやつ？

まさ ウムス。キャラごとに難度を決めてたんだが、詳しくは忘れてしまったさな。

RED ガイルの"何も考えてない中足"とかはヒソカに吸うのムジイよな。適当連打されたらキチイよ。

まさ 当時のガイル戦は、実戦で吸えるのは大足の1発目の後などが関の山だったがね。

でそ で、親父はその検定のどこまでやったのよ？

まさ 高難易度の検定で"ブランカの連付き中足"ってのがあったんだが。

でそ ……なかなか厳しそうだな。シュシュシュ、て途切れなく続く感じだろ？

まさ 意外にキツイさな。確か当時のぜんじさんが一晩中やってて、成功したのは数回……というぐらいに（笑）。

で、親父っさんにそれをやらせてみたところ、中足2回くらい振った直後に「あー、それね」とか言って……軽く舞い上げてたさね。

でそ すげえな（笑）。

RED 本田にも異様に終わってるバリアが無かった？

まさ やつに大百烈を途切れなく出されると仮定すれば、ザンギでは理論上ほぼ勝てないさな。検定では超上級といえるだろう。

RED でもさ、実戦では結局立ち大パンがブインとスカって、直後大足で転ぶか舞い上がってサヨナラ～、ってパターンだったよな（笑）。

舞い上がれ、あの大空に（倒置法）

RED やっぱさぁ、初代『ストII』のザンギに一番シビれたところは"一度つかんだらそれで終わり"ってところだったんだよね。今やって面白いかどうかは別として、俺自身は"一度つかんだら終わり"というのは究極のゲーム性だと思うんだけど。

つかむのは厳しいけど、だからこそ綿密に組み立てられた地上戦が大事になる……というコンセプトは、一つの形として完成してたと思うんだ。

まさ 初代ザンギは、適当にやってたんじゃ、到底近寄れなかったさなあ。

でそ ジリジリ感は最高だったな。まぁ、俺はダルシムだったがな（笑）。

RED あと、俺の通ってた静岡や名古屋のゲーセンが、「対戦」に対しての姿勢が徹底していた場所で"セメント上等"の店ばかりだったんだ。

みんな鉄壁の待ちばっかりでさ「ゲーセンに半日いて一本も取れなかった」って事も珍しくなかったよ。でも、彼らも一緒に待ちの崩し方を考えたりしてくれてさ、「お互い相手を強くするためにセメント勝負」っていう、恵まれた環境だったと思うよ。

まさ やはり、REDさん的な最高のザンギは初代かね？

RED うーん、どう考えても『ストII』かな～。

ケソ 『ダッシュ』以降のザンギはどうなんですか？

RED 『ダッシュ』は「何で投げた後にこんなに間合いが離れんだよ!?」ってとこがバリバリ不満だったよ（笑）。『ターボ』に至っては、ゲームスピードが上がった事により、地上戦の駆け引きがスポイルされたのがスゲエ残念だったね。ピョンピョン飛んでからの適当スクリューが蔓延して、かなり萎えたよ。

でそ でも、『スーパー』でまた遅くなったじゃん。

RED そう、『スーパー』のスピードは良かったんだよ。でも、みんな遅い遅い言うから、また『スパIIX』で早くなっちゃって。

ケソ スピード3固定の店は多かったっスからね。

RED でも、それはあくまでも当時の感性と照らし合わせた感想だから、スピードに免疫がついた今なら、評価が変わるかもしれないなあ。

まさ 今でも『スパIIX』はバリバリやり込まれているから、状況はかなり変わっているかもしれぬのう。

でそ ストIIシリーズ以降のザンギは、もはや当初のコンセプトとはかけ離れたものに感じてたんじゃない？

RED マーブル系は別物だね。でも、『EX』はよかったなあ。ジリジリ感が復活していて。それでさあ、やっぱ俺が好きなのは西谷さん（現ARIKA）のザンギだって思ったよ。

でそ また、ザンギに厳しい時代が来てほしい？

RED 来ないでしょ。

ケソ 『CFAS』にはザンギは出てませんでしたが、これからもザンギがいる限り、REDさんは不滅ぅ～って感じですかぁ～。

RED 勝手に決めんなよ（笑）。

まさ では、今までのザンギ人生を振り返った上で、未来のザンギ使いたちにメッセージを。

RED マイルド調整されてない西谷ザンギで、また遊びたいかな。そんなとこ。

一同 うーす。今までご苦労さまでした。

（続く）

グリズルストライダー哲

第一話　哲の決意

　マタギコタン村に生まれたツキノワグマ、哲は今年で七歳になる。これまで郵便屋、サーカスの玉乗り、ポベソ摘みなど、いろいろな職についてみたものの、すぐに嫌になってやめてしまい、どれも長続きした試しはない。そんな哲に変革が訪れたのは一昨年の夏だった。

　――その日、村の南を流れる草刈川の河原には近隣から多くのクマが集い、かつてない賑わいを見せていた。天下一鮭捕会（てんかいちしゃけほかい）の開催である。制限時間内に一匹でも多くのシャケを捕ったものが勝つという、至って簡単なルールだ。

「ガルルー、グアル！（[illegible]）」

　競技委員長のQ作が、闘いの開始を告げると、砂時計をひっくり返して勢いよくたたき付ける！　いよいよ決戦の火蓋が切って落とされた。だがQ作の力が強すぎ、砂時計は大破。割れたガラスの間から、砂が無情に流れ行く。

「ガル、ガ、ガ、ガル」

　大会は一時中断となった。しかし、そのわずかな時間の間に七匹のシャケを捕っていた猛者がいたのを、哲は見ていた。

　それが後に、生涯の親友かつライバルとなる、グイスケであった。

INFORMATION さて、新たに生まれ変わった「まじかる☆猛者通信」ですが、猛者通信への感想や、ジ☆ダップセにチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを送ってください。アンケートハガキの隅っこにでも書いてくれるか、メールで mosa@arcadiamagazine.com まで好き勝手によろしく！

アルカデ チャット倶楽部

●19th meeting●
「ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002」

今月の出席者



サユキ
12月15日生(射手座) A型 山形県出身
好きなアーケードゲームは幅広く、あらゆるジャンルに手を染める。今、再び「連ジオ」にハマり、脚付きMSに乗る日を夢見ている。



あやか
2月17日生(水瓶座) A型 香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。今は「DDR MAX2」で鬼モードのダブルを二人で踏むのに燃えている。もちろん「DDR EXTREME」への期待を募らせている。



ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型 東京都出身
格ゲーと渋いオヤジキャラをこよなく愛する。「カプエス2」「KOF2002」「VF4EVO」と、格ゲー三昧な日々を送っているという。

プレイヤー増加に喜ぶ

ゆきな ねえ、『KOF2002』をプレイしてみて、みんなの感想はどう?

サユキ ユリが強くなってる気がするよ。

ゆきな うん、強くなってるね〜。私はアテナ、レオナ、K'を使ってるんだけど、アテナも強くなってるよね。それにゲームスピードが速くなってるから、考えないと動けない。

あやか 私は一般的に使いやすいキャラが好きなんですよ。バイスみたいな投げキャラは使い方が難しくて苦手かな。

サユキ でもゲームスピードが速くなってたり、システムが特殊な分、ほかの格闘ゲームよりも頭を使うゲームだと思う。

ゆきな 前作と比べて、ゲームセンターでプレイしている人が増えていると思うんだけど。

あやか 増えてますよね。今作は一人でも、だれかしらプレイしていますから。

サユキ 対戦も盛り上がっているしね。

ゆきな やっぱり『98』時代のシステムに戻したのが良かったのかな?

あやか ストライカーは使いにくかったですから。

サユキ でも、ストライカーの方が対戦に幅が広がるんだよね?

ゆきな そうだけど、画面にたくさんキャラが出てくると、どれがどれだか分からなくなって、結局使いづらかったと思うよ。

あやか そこが前のシステムに戻って、対戦に影響が出てるんですよね、きっと。

ゆきな ストライカーが無くなって、以前にプレイしていた人が戻ってきたんじゃなかかな?

サユキ そうかもね。

ゆきな 対戦で強キャラを使う人が多い気がする。

サユキ 今回、強キャラって誰なの?

ゆきな 私が見た限りでは、ユリ、レオナ、アテナ、山崎、ビリー、チョイあたりかな。

あやか キャラクターが多いからなかなかそうはいかないんでしょうけど、強さのバランスが取れているのが一番いいですよね。

ゆきな そこは難しいね。でもみんな強キャラばっかりっていうのも面白くないし。闘劇みたいな大会もあるじゃない。勝ちたいのは分かるけど、好きなキャラを使ってほしいな。

背景がスゴ過ぎる!

ゆきな 今回は新キャラクターがいなかったんだけど、キャラクターについてはどう?

サユキ 新キャラがいない代わりに、復活したキャラが何人もいるよね?

あやか やっぱり今回はアテナですよ。髪の毛も伸びてて良かった。それと、背景のパオがすごくかわいかった〜。

サユキ あ、あと、後ろにいた……。

ゆきな なんでみんな、背景にいるキャラばっかりなの(笑)。

サユキ でも珍しいキャラがたくさんいたからー。

あやか そこは見所の一つですよね。後ろにいろんな作品のキャラがいて面白いです。

ゆきな それじゃあ、背景で使ってみたいキャラはいる?

あやか オレンジのカワイイアイツです(笑)。

ゆきな あーハイハイ、パオね。

サユキ 私は、あの謎の中国人(笑)。

あやか 誰よ!(笑)

サユキ えっと、アレアレ、チン・シンザン。



ゆきな また、すごいな〜。でも今回に関しては新キャラがいなくて良かった気がする。キングが抜けたのはすごく悲しいけど。

サユキ 次回作は誰が抜けて誰が入るんだろう?

ゆきな キングは戻ってくるでしょ? 人気キャラだし。

ゆきな ところで、KOFって何て略してる?

あやか キンファイって言ってますけど。

サユキ キンタ。

ゆきな キンタって言うの?(笑)

あやか 普通はKOF(ケーオーエフ)ですよね?

ゆきな 西暦で呼ぶ人が多いんじゃない?

あやか それもありますね。でも、私の回りはキンファイかKOFですね、やっぱり。

ゆきな 私の回りもKOF。でもキンタは無いなぁ。

サユキ でも私の回りは、みんなキンターズ。略してキンタ。キンタ人気って、なんでこんなに根強いのかな?

ゆきな ゲームのシステムが好きなんじゃないかな? ほかのゲームと違って、コマンドとか入力時間とか、キャンセルかけるにしてもほかのゲームとは違う気がする。

あやか KOF独自のファンっていう人もいるんですよね。KOFはファンだっていうプレイヤーはいると思います。

サユキ それに、餓狼や龍虎のファンがKOFに集まって、一つになっているのかもね。そのファンがKOFを盛り上げているとかね。

あやか でもやっぱり、オレンジのカワイイアイツ。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加してください。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。



ホームページ「4415.net」
アドレス：http://4415.net/15.html



4415

はじめまして、4415と申します。なんだか場違いな気もするんですが、こういう機会がいただけてうれしいです。テーマが分かりやす過ぎて直球に描いていいものか、それとも消える魔球にするべきか悩んだんですが、結局、死球かな？　とか。でも、楽しく描けてよかったです。

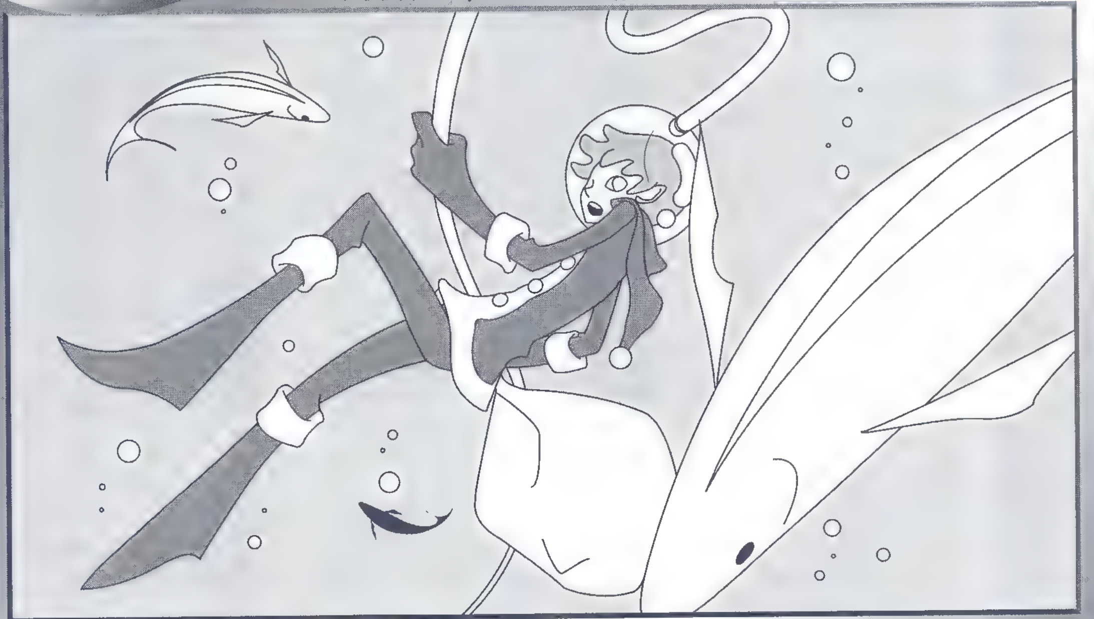
Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「サンタ」

このコーナーは、ひとつのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「STAR (-)」
アドレス：http://www.cmo.jp/users/star-/



Hanao

冬ですね～。ナベとシチューとマフラー。猫の季節です。目下の悩みはパソコンの空きメモリが200メガバイトしかない事ですかね～。ギガなんて単位は、ここしばらくお目にかかったことがありません。でもなんとかなるからいいかな……。



次号予告
次号、悠先生＆Chiyoko先生登場！
テーマは「羊」



イラスト:今井神

クーポンってスゴイ!!

by マー坊

今回は、マー坊にクーポンの事を聞いてみたよ。

「オッス！　マー坊だぜ。クーポンってスゴイよな。初めて行く知らないゲーセンも、クーポン加盟店って書いてあるだけで、なんだか親近感わくし、クーポン使ってゲームもできちゃうし。それに店員さんとも話す機会が増えて、今では店員さんとも仲良しさ♪　そんないいことずくめのクーポン、みんなも使ってくれよな！」

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①新宿第一ゲームオスロー(東京都)　②セガワールド多の津(福岡県)
近くに住んでるみんな、アルカディアクーポンドンドン使ってね！
●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。
●店舗ニュース
東京のアムネット五反田店が、今までのメダルサービスから変更。スタンプ一個でビデオゲーム一回のサービスとなります。お間違えのないように。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F（昭文堂書店）	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	げ～む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21 B1	☎0748-23-8717
	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2.3F	☎077-523-7015
京都府	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8778
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOﾋﾞﾙ 1F･2F	☎06-6645-7692
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8578
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスディ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
宮崎県	アーバンスクエア延岡店	これはダミーです	☎0982-23-1112
	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。



アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認
▼
ステップ2 クーポンの有効期限を確認
▼
ステップ3 クーポンを持ってゲーセンに
▼
ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう
▼
ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

注意!!

●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り本誌を持参しても使用可能です。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.12

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

ムトス相模原（神奈川）
①ビデオゲーム各種は使用可能です。プリクラ、WCCFは使用不可です。
②10:00～24:00
③JR横浜線相模原駅より徒歩10分。
④VO4盛り上がっています。全国クラスの方、ご来店お待ちしております!!

P.A天満（大阪）
①ビデオゲームからプライズまで、店内どれでも使用OK！
②10:00～24:00
③JR天満駅下車徒歩30秒、ガードレール下。
④毎月2～3回の大会イベントなどを行なっており、対戦ゲームが盛り上がっています！　クーポンを持って、ぜひ一度ご来店を！

ハイテクセガ盛岡（岩手）
①どのゲームでも使えます。
②平日11:00～24:00　日・祝日10:00～24:00
③盛岡駅より徒歩10分、大通パチンコポンポンB1。
④ビデオゲーム100台は県内最大級の規模！　どのタイトルにクーポンを使うか迷うかも？　ぜひ一度ご来店ください！

GAME Dino 家具団地店（大阪）
①ビデオゲームならALL対応！　レトロから最新までスタンプ一個でできます。もちろんスロットも。
②9:00～24:00
③国道一号線「家具団地」交差点折れ、二個目の信号カド。
④プライズマシンもスタンプ二個で対応！　ビデオゲーム、メダルスロット共に台数増やしました！

ビクトリア（大阪）
①ビデオゲーム全台に使用できます。スロット、プライズは不可。
②9:30～24:00　年中無休
③JR石山駅より徒歩5分。石山商店街、カラオケ「カエルの学校」1F。
④新作格闘を中心にさまざまなゲームをとりそろえております。ぜひ一度ご来店ください！

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1　スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5463-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F	☎0471-63-9844
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5　NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F&B1	☎042-389-3461
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
	ゲームファンタジア 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F	☎03-3496-5856
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	メックゲームズ	横浜市戸塚区戸塚町51-1	☎045-881-3225
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0054
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F	☎0266-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-26-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2　静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1ゲームファンタジアはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします（お求めの前にクーポンをご提示ください）。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

20021年10月20日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！
"ハイスコア全国集計"は、その名の通りゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。
このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

SOULCALIBUR II

サバイバル 35WIN（アスタロス）
296（ニセ）
個人申請 ゲームアーサ（宮崎）

50人抜きまであと15勝！

1本先取で連続50人相手に勝ち進んでいく【サバイバルモード】。
だいたい20勝を越えた辺りからCPUも格段に強くなり、勝ち進むのが難しくなる。
しかし、今回使用キャラがこれまでのカサンドラからアスタロスへと変わり、2カ月ぶりに一気に10勝ほどの大きな更新を見せた。
その決め手となったのが⇧Ⓐで出る技『メリアックスーザ』。この強力な下段攻撃を当たっても当たらなくてもひたすら出し続けていくのが、基本の方針とのこと。そして相手キャラがリング際にいる場合は⇨⇨Ⓚの『スルバルト』でリングアウト勝ちを狙うのも重要な選択肢になってくるようだ。
今回の更新で残るはあと15勝。今後の集計で50人ALLは達成されるのだろうか？ 今後の更新に期待しよう。

怒首領蜂大往生

TYPE-A
1,247,069,550（2周ALL）
LAOS-長田仙人
えの木（高知）

TYPE-B
615,482,740（2周ALL）
Clover-TAC 1勝150敗
えの木（高知）

タイプBも2周ALL達成

【タイプA】に遅れること2カ月、ついに【タイプB】での2周ALLが達成された。
点数的には【タイプA】の約半分ほどに落ち着いているが、とりあえず打倒『緋蜂』を目指し、プレイの安定と時間短縮を優先した結果と思われる。
ちなみに2周ALL時に残機1機につき5千万点、残ボム1発につき1千万点のボーナスが加算されるため、コンボでの稼ぎが煮詰まった後は、どれだけ残機を残せるかが大きなポイントになってくるのは間違いないだろう。
また、【タイプA】に関しては、10億点台がもう一人いるため、今後も目が離せない。

69,607,260 (ALL)

CYR-WAR

ゲームコスモ町田店（東京）

出たぞ！　初ALLクリア！

強力なラスボスの前に多くのプレイヤーが散っていた本作だが、今回めでたく2名がALLクリアを達成した。

点数稼ぎの基本になるのが、ご存じの通り『コンボ』。このヒット数が金塊アイテムをはじめとする、すべての獲得スコアに倍率として計算されるため、大きな得点差につながるのだ。

しかし、緊急回避の『ジャンプ』を使用するとヒット数は0になるので、高得点を狙うにはできるだけこれを使わずに進んでいく必要がある。

使用できる2キャラの内『雑賀 孫一』の方が点数が高くなるのだが、これは固い敵に対してタメ撃ちでヒット数を稼げることがその理由になる。

また、時々現れる鳥のような紋章を画面から逃げて行くまでの限られた時間内にどれだけ撃ち込めるか、なども点数差が付くポイントだ。

連邦・シングル

23,155

ヒビキ

ゲームBOX Q2（愛知）

ほとんど終了？

スコアシステムが特殊で、命中率と回避率が減点されないように、この両方ができるだけ100%に近いプレイが理想となる本作。各ステージで獲得できるスコアがすぐに限界に達するのだが、全面通してつなげるのはやはりそう簡単にはいかない。

ステージ開幕時の敵の配置と地形を把握し、どのように誘導してCPUと1対1の状況を作るかが大切。1対1なら横軸をずらしながらのビームライフル攻撃や、サーベルハメなどで容易に敵を撃破できるからだ。

ちなみに連邦サイドで強敵となるのがア・バオア・クー外部で出現するモビルアーマー。通常のモビルスーツの攻撃に加え、ビグロの突撃などが加わるため、ダメージを受けずに敵を撃破するのが非常に厳しいのだ。さすがに限界近しと思われる。

ガイン

20,057,360

遂にキメました!!　T³-獅子王院 神威

個人申請 ゲームシティグッド（東京）

ボーンナム

17,177,940

調理師

アミューズメントフォーラム モア（東京）

夢の大台、現実に

各面の点数効率上は不可能ではないが、大きく運に左右される部分も多く、現実には無理だろうと考えられていた最高得点キャラ『ガイン』の2,000万点オーバーが発売から6年半の月日を経て、ついに達成された。

その点数効率はというと、鳥終了時341万点、5面終了時1,357万点という凄まじいもの。これに加え、ブラックハートII戦で310万点ほど稼いだそうだ。また、ラスボス突入時は残機2で、ランクが非常に高い状態でクリアに成功したということになる。

このように点数を決する多くのポイントで運をつかみ、プレッシャーの中で稼ぎパターンを成功させクリアするというのは正に快挙。だれもが不可能だと考えていた大台突破に挑戦し、それを現実のものとした『神威』氏の執念に尊敬を禁じえない。

ギルティギアイグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル	テスタメント	17,984,000	ZOT-おにぎり	えの木(高知)
	エディ	15,173,700	G.M.C.DUO	
	ミリア	30,174,900	当初の目標ようやく達成 眠人	
	ブリジット	16,302,700	旭町周辺の田んぼで 最強のタニシ	
	メイ	21,341,000	G.M.C.DUO (家ゲー強化)	
	ザッパ	11,123,700	12月は家ゲー強化月間 眠人	
	アクセル	13,981,800	路上の暗噂でマホトーン!! HAM	
	紗夢	42,812,700	チップを出し抜き最高得点!? 眠人	
	ファウスト	15,124,000	ボム使用　イノ強化 HAM	
	ジョニー	14,650,000	年末は家ゲーしかないでしょう。 HAM	
	ヴェノム	23,726,000	スト㊊長谷川平蔵	
	ソル	21,276,500		
	ポチョムキン	10,579,400	ヘレティックREU	
	ディズィー	17,690,700	プロギア売られました。 HAM	
	梅喧	18,037,100	EVO始めました。 眠人	
ギターフリークス7thMIX	スタンダード	59,146,300	来年、結婚します。(本当) MIS㊐	アミュージアム竹芝店(東京)
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,578,000	あと2万 CYR-TSU	ゲームインナミキ(東京)
湾岸ミッドナイト(R)	シナリオ	5' 47" 233	東松山どれみ	個人申請 熊谷ナムコランド(埼玉)
	湾岸線上り	4' 40" 407	GTQ (R200㊝に感謝)	個人申請 ハイテクエンタテインメント アーサー(長野)
擊牌砦/雀スペース	雀スペース	19,925,000	T.Akiya	個人申請 ミッキー(東京)
パワースマッシュ2	ダブルス	13,719,271	SHU&DON	アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)
ゼロガンナー2	アパッチ	3,773,150	V・T-KAK	ゲームインナミキ(東京)
	コマンチ	3,799,300	ひろせ	
頭文字D アーケードステージ	初級　妙義左回り	2' 49" 588	RRL-渋谷英毅	ゲームコスモ町田店(東京)
	初級　妙義右回り	2' 49" 660	ぎるはま㊝隊長㊎㊏	
	中級　碓氷右回り	2' 45" 419	ナンジャモ-Nja@ アンマキ組	個人申請 レストハウス マミー(愛知)
婆裟羅2	武田 信勝	11,854,530 (2周目6面)	なっちゃん@クリアは可能。 やってないだけ	デイトナIII(埼玉)
	明智 光秀	27,621,110 (2周ALL)	ゴッドハンド	
	清龍坊 随風	24,243,480	醜!!男塾 山本	個人申請 ゲームサファリ 穂積店(岐阜)
メタルスラッグ4		6,651,170	ラスボス	ジャスコ川西店三栄 プレイランド(兵庫)
式神の城	結城 小夜	6,264,000,870	ON!	個人申請 アミパラウェルカム(岡山)
	ふみこ・O・V	5,356,513,860	裏四天王　二番の男@ メガ射って何ですか?	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
怒首領蜂II	インターネット ランキング	7,992,069,590	寸止め-はっしー	アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・連邦	20,331	キンゲドウ・アウ!@ ついに2万点達成!	プレイシティ中央町店(鹿児島)

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年10月20日締め切り分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアIIDX 8th style	フィール	5,155	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	ユーロビート	7,298	MASA	アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)
	ボーカル	7,735	2DA$	ゲームランド おにごっこ(三重)
	トランス	6,950	MASA	アミューズメントランド ケンタゴン&キョンタゴン(東京)
	NO.5	6,848	SYUN	釧路スガイ ゲーム プルプル(北海道)
	UG2	8,162	ハゲ	ゲームプラザキューティ(大阪)
バーチャファイター4 エボリューション		2' 31" 36	北村バンディッツクラブ ☆R☆	遊道楽箱崎店(福岡)
ソウルキャリバーII	ミツルギ	1' 49" 80	消えました。 エレン・カーソン	えの木(高知)
	ヴォルド	2' 01" 13	綾波レイポスター 添い寝パワー炸裂!	個人申請 セイタイトー 高知店(高知)
	ユンスン	2' 09" 10	REU@水着強化(略) リベンジ達成?	
	ラファエル	2' 11" 90	TEN	GAME's MILK(京都)
テクニクビート	ノイズィ イルミネント	1,015,430	柚子	個人申請 ゲームハウス ATOM(愛知)
	トイドリーマー	930,270	柚子@追悼スコア	
	マスターピース フォレスト	878,170	柚子@家庭用で しっかりやります…	
	ヘヴンズ トライアル	366,940	HID.	ミルカトル加納店(和歌山)
トゥエルブスタッグ		10,125,210	TEN	GAME's MILK(京都)
ムサピィのチョコマーカー	中級	45,622,351	ムサピィが脱いだら… てマジですか	ネオアミュズメントスペース a-cho(京都)
	上級	71,093,025	SGL-HOR	トライアミューズメントタワー(東京)
クレオパトラフォーチュンプラス	タイムアタック	4' 57" 26	小次郎@理論値です	ネオアミュズメントスペース a-cho(京都)
斑鳩	イージー	30,448,670	FMI-麻生(EX強化)	トライアミューズメントタワー(東京)
	ノーマル	34,557,540	すでにもう戻れません T³-CYR-WIZ	グッデイ21(東京)
ザ・キング・オブ・ルート66		335,592	JKP-RDX　寛乃介	個人申請 AMサントロペ 池袋店(東京)

ハイスコア講評

最近めっきり新作が少なくなってきましたが、今回は相変わらずの大人気作である、**ビートマニア8th style**から。これまではゲームプラザキューティ(大阪)の『ハゲ』こと『AGO-9』氏の独占状態だった7鍵盤ですが、今回はご覧の通り各地のプレイヤーが待ったを掛ける、かなりの混戦模様となっています。果たして最後に笑うのはだれになるのか?

バーチャファイター4エボリューションは14秒ほどの更新。ある店舗ではアキラで2分16秒台が出ていますが、対人乱入有りのタイムだったので集計から除外しています。今回トップのタイムも影丸使用ですが、アキラの破壊力にもタイム短縮の可能性が秘められているのでしょうか?

ソウルキャリバーIIは全面中一人か二人にリングアウトを狙い、後はK.O.で倒しているそうです。ただし、理論値はリングアウトを多く狙った方が速いのだが、今一つ安定しにくいとのこと。

トゥエルブスタッグは1000万点突破。カンストするシステムではなかったので、一安心? 非常に腕が疲れる本作ですが、トップの『TEN』氏は腕を左右交差させて、右手でレバーを振っているそうです。

2部門そろって更新の**斑鳩**は大幅なパターン進化によってまだまだ伸び盛りといったところ。特に3面ボス前の分裂ザコ地帯のチェイン数増加は驚きの一言です。

君もチャレンジ！

ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時・・・約84万
10面クリア時・・・・約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

⬅ 個人申請ハガキ記入例

鉄拳4	クレイグ・マードック	1' 49" 06	マスクド谷本（トレーシー柔術家）	アバパ天神橋店（大阪）
	リン・シャオユウ	1' 57" 06	ALZ-ROK	
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,085,300	SYO	ゲームインナミキ（東京）
	イアン	3,811,300	ALZ-H.M	アバパ天神橋店（大阪）
ビートマニアⅡDX 5th style	ヘヴン	4,477	電脳雑技団　YMG-Ⓒ	個人申請 箕面サーティエイト（大阪）
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,180,040	接客は喧嘩じゃあ〜！！（サービス業HAM）	えの木（高知）
ギガウイング2	ロミ	8京1333兆8885億6401万9590	あのSAR氏に感謝 9wp-GA2-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	カート	8京5721兆5050億4774万5380	9wp−GA2−ISO@半分制覇	グッデイ21（東京）
アクアラッシュ	練習	156.61	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	265.25		
	上級	343.11		
カプコン VS. SNK ミレニアムファイト2000 プロ		6,288,900	善の巣窟！善の権化！AAZ	えの木（高知）
デッドオアアライブ2	ジャン・リー	1' 36" 14	PPP-TKN@黒猫 次回はスキヤキです。	デイトナⅢ（埼玉）
バトルガレッガ	ボーンナム	17,177,940	調理師	アミューズメントフォーラムモア（東京）
ビートマニアⅡDX 4th style	ハッピー	6,122	うにょ	個人申請 ユーファクトリー豊田店（愛知）
	ナオキ	5,953	うにょ（WOクイーンズ店長さんありがとう）	
ストリートファイターEX2	カイリ	3,521,800	半身半霊BBC	えの木（高知）
	ほくと	3,404,000	宮澤由衣ちゃん（大）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ギガウイング	カーマイン	272兆0059億3719万0860	1年半の戦いに終止符？両替士	デイトナⅢ（埼玉）
フェラーリF355チャレンジ	スズカ	4' 10" 995	FIC-UJI	個人申請 セガワールド青梅（東京）
ストリートファイターZERO3	M・バイソン	6,400,800	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	26,351,770	エレン・カーソン	えの木（高知）
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		11,230,000	WZH	GAME'S WiLL（京都）
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,151,600	円盤野郎　D.菊血	デイトナⅢ（埼玉）
鉄拳2	吉光	1' 09" 10	はうらう人	アバパ天神橋店（大阪）
クイズ&ドラゴンズ		4,429,900	せーいち@ベイビーピーナッツ	デイトナⅢ（埼玉）
ガンバード	鉄	2,134,200	D.I	アバパ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ライトニング	2,335,000	人生で最高の弟子へ 戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
海底大戦争		2,370,200	小池さん	個人申請 ゲームステージビート（香川）
ストリートファイターⅡ	E・本田　連付き	1,843,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
スカイアドベンチャー		11,053	TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
パロディウスだ！	ツインビー	3,047,400	天馬屋㊗㊮	個人申請 ゲームUSA（兵庫）
ゲイングランド	1P	31,773,395	バツとアシッド命 JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
スカイソルジャー		6,330,010	640万いきたい。	タイトーインスタジアム（大阪）

お詫びと訂正

アルカディア12月号に掲載した情報に誤りがありました。ここに訂正するとともにお詫び申し上げます。

●店舗申請による「最後の忍道」【部門：イージー／スコア：3,044,800／スコアネーム：YMA-経（つね）】は以前のスコアを更新していませんでした。最終スコアは「最後の忍道」【部門：イージー／スコア：3,120,900／スコアネーム：HIC-SHT-ほくさい㊣】となります。

ハイスコア集計店、スコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

婆裟羅2は【明智 光秀】も見事2周ALL達成！ 残る【武田 信勝】もスコアネームの力強い発言からも、クリアは時間の問題でしょう。

式神の城はここにきて【結城 小夜】のトッププレイヤーが入れ替わるという、波乱（？）が発生！ ビットまでの道中、5-3 の点効率がえらく高いです。

日本では『はっしー』氏の独壇場と化してきた**怒首領蜂Ⅱ**ですが、実は韓国や台湾に強力なライバルが居るようです。現在メーカーの公式ページ（http://www.igs.com.tw/）上では各国のプレイヤーにより、国境を越えた熱い争いが展開されている模様です。

シビアな争いが続いている**ミスタードリラーグレート**は今回もわずか300点ほどの僅差で勝負がついています。

カプコン VS. エス・エヌ・ケイPROは理論値が伸びたことにより、今回更新されたそうです。

古いタイトルでは**ストライカーズ1945**の【ライトニング】での全キャラ中、最高得点達成が大きな驚きです。長かった『戦国人』氏の挑戦もついに大団円を迎えたか？

久しぶりに更新された**海底大戦争**は、細かい稼ぎの積み重ねによるもの。各場所で時間の限りひたすら粘り、残機もきっちりと潰して稼ぐのがポイントとなります。

また、執念ともいえるリベンジを見せ付けたのが、**ストリートファイターⅡ**【E・本田 連付き】の『剣匠イザナム』氏。この闘いに最終的な決着が付くのは果たしていつになるのでしょうか？ ちなみに今回のスコアは爪×5で達成されたもの。

ハイスコア HI-SCORE ハイスコア全国集計

10月20日時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート (ノーマルスタイル)	825,210	POP	カート
2	テクニクビート (マスターピースフォレスト)	565,820	MJN-T.Y	レイン
3	ムサピィのチョコマーカー (上級)	17,857,521	luce	
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (チーム・ジオン)	33,868	アニチャマチェ キチェキ	ALL
5	ポップンミュージック8 (ギターポップ)	371,077	穴ウメです	

西千葉スターダスト

千葉県中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	471,357,020	穴ウメ君	2-5 緋蜂 EX強化
★	怒首領蜂大往生 (タイプB)	615,482,740	Clover-TAC 1勝150敗	2周ALL L強化
3	エスプレイド (相模 祐介)	39,432,900	BIT	ALL6/6450万 アリスクローン
4	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,197,550	BEA	ALL 鳥190万 もうやらん
5	バトルガレッガ (ガイン)	16,701,610	○イエーガイン にあらず	ALL クリア しただけ

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,106,642,170	あちい	ALL 残1 B4 L強化 ゆっくりゆっくり。
★	ムサピィのチョコマーカー (上級)	71,093,025	SGL-HOR	上級 ルートD
3	銃武者羅	56,648,310	GAK	ALL 初クリア
★	斑鳩 (イージー)	30,448,670	FMI-麻生 (EX強化)	残7 30万落ち EMBさん焼肉おごって下さい。
5	サンダーヒーローズ	4,657,500	葵さん萌え～	ALL 残×2 上石君 クリスタル オブ キングス入れてー

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	512,095,770	コーヒー10本以上 (小川君)	2-5ボス L強化
2	ソウルキャリバーII (タイムアタック・カサンドラ)	2'32"81	㊙	
3	ソウルキャリバーII (タイムアタック・アイヴィー)	3'53"56	KOS-猫	
4	ソウルキャリバーII (タイムアタック・ミツルギ)	3'43"63	㊙	
5	ソウルキャリバーII (タイムアタック・ユンスン)	4'08"43	㊙	

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2 (カート)	8京5721兆5050億 4774万5380	9wp-GA2-ISO @半分制覇	ALL 連付 F店員の遠隔操作で大台逃げ
2	クロスソード	残34,550G	コッペパン-ASK	ALL
3	斑鳩 (イージー)	30,199,820	ロキ=シ=アノール=シュス=ラン	ALL 1ミス 連付 玉鬮の馬鹿
4	アルゴスの戦士	11,788,050	NRX-044 (貝沢山弁解カレー)	ALL
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,049,255,700	高津〔	ALL

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス (スレイヤー)	15,050,600	KOL	ALL
2	ギルティギア イグゼクス (ファウスト)	9,835,600	KOL	ALL
3	ギルティギア イグゼクス (アクセル)	6,887,200	KOL	ALL
4	ギルティギア イグゼクス (闇慈)	11,762,600	記入無し	ALL
5	ソウルキャリバーII (サバイバル・タリム)	27WIN	XXX	5'20"11

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,075,653,660	MKR	2-5 EX強化
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	301,915,640	ひでぶ	2-4 L強化
3	斑鳩 (ノーマル)	32,113,560	しんのすけ (AUM)	ALL 連付 残×8
4	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,127,700	たけし	2-3 連付
5	R-TYPE	2,229,400	RMK	ALL 連付

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	32,222,860	しんのすけ (AUM)	ALL 残×8 連付 ノーミス
2	ウルトラ警備隊	5,522,900	バキシムに 激しく萌え！	6面 連付 シルバーガル
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (シングル・連邦)	22,164	ガロード・ラン改め ユキト・マツハラ	ALLガンダム 51機 NT.S
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	509,200	穴埋め	ルガール死亡 クリス、マリー、キム
5	ビートマニア・ザ・ファイナル (ボーカル)	2,367	若王子ミキオ	ALL

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店合同集計

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	387,993,010	COPE-かえで	2-4 EX強化 機体選択ミスのハズが(苦笑)
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	510,315,120	COPE-かえで	2-3 EX強化 2040HIT
3	式神の城 (玖珂 光太郎)	4,039,524,110	HTDM-KNEM-KKS	4ミス 現状でもあと2億はイケる
4	式神の城 (金 大正)	5,381,080,530	ぷに萌え-YOSH@苺たんに萌えてます	4ミス&2億落ち もう少しちゃんとやれよ、自分
5	ギルティギア イグゼクス (紗夢)	13,698,000	Ejm	ALL

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズ&ドラゴンズ	4,429,900	せーいち@ ベイビーピーナッツ	ALL ファイター ハイポーション×5
2	怒首領蜂 SP ver.	3,344,353,850	2-6後半で 4ミス(怒)	2-7 A-L 1周9.7億
★	婆裟羅2 (明智 光秀)	27,621,110	ゴッドハンド	ALL 292斬 連付
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,900,900	T-YASU	ALL 根性モード MAX18連鎖 まだまだ
★	ストライカーズ1945II (P-38 ライトニング)	3,151,600	円盤野郎 D.菊血	ALL 連付

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	607,311,170	OSC-Karnov-SYD	2-3 MAXHIT2847
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	575,900	ZARIA-AXS	ALL ネスツチーム
3	プロギアの嵐 (ミリタント)	72,952,140	[illegible] 2-3開幕で死亡(泣)	2-4 βガンナー
4	グラディウスIV (2番装備)	2,826,200	ふたむら	5-3 連付
5	ダイナミックゴルフ	-16	トラックボール 調教不足君	ALL デビット

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	574,696,530	コンボより命を つなぎたい	2-4
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	282,951,790	スーパーアルティメット アンルサンキュー	2-3
3	斑鳩 (イージー)	28,191,010	体重計は エロアイテムです	ALL 残×6
4	ソウルキャリバーII (タイムアタック・吉光)	3'42"40	<角刈り>コロさん</角刈り>	ALL
5	D&D シャドーオーバーミスタラ (マジックユーザー)	3,527,629	穴ウメに転落 ZARIA-CAN	ALL

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル (テリー)	1,306,700	小林 (勇者orDIE)	ALL ギース有
2	太鼓の達人3	1,640,410	まっく＝ごえ	ALL むずかしいコース クラシック→UNITE！ フルコンボ
3	キーボードマニア 3rdMIX	6,527,675	EURO@ 釧ノリ隊(仮)	ALL リアルPOPS セレクション M→C→J→S フルコンボ
4	キーボードマニア 3rdMIX	5,475,537	EURO@ 釧ノリ隊(仮)	ALL リアルBreeze セレクション S→T→C→B 4ミス
5	ドリフトアウト'94	9'20"55	このゲーム溺愛。 てーおん[illegible]	ALL インプレッサ使用 墓まで持って行きます。

ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 札幌エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート (ノーマルスタイル)	1,073,670	うぐたん@ パターン研究中	ALL レイン
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX (シングル・連邦)	17,724	ギタフリ	階級 中将 ALLクリア 地上 ガンダム(ビーム) 宇宙 ガンダム(ビーム)
3	ソウルキャリバーII (サバイバル・ヴォルド)	20WIN	E-VOLDER	Time:4'41"20
4	式神の城 (金 大正)	4,294,570,850	HKT	ALL LASS SS
5	バカバカパッション	1,304,300	NIT(日記を1週間ためる会)	ALL 96%-97%-97%-97%

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	52,628,210	GMR	2-4 ノーマル配置 ボルト・ネイル ジュエルMAX38万
2	ブレイジングスター (DINO-246)	45,426,430	多分がんばれたよ? HGA-け～はち。	ALL Lv255 Item689 Br186
3	天地を喰らうII (趙雲)	3,115,050	バシ	ALL 残×0
4	ストライカーズ1999 (X-36)	2,578,000	S.T繰り上げ出張♪	ALL 残×2
5	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,199,300	すてるすにんちゃ Lv1.5け～はち	2-2

ゲー事典 ■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird ■ロッキーワールド仙台店http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.html ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ゲームコスモ町田店http://www.cyr.jp/cosmo.htm ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
T村君がイギリスより帰国で、C○N氏二人だけのFF大会開催! 『怒首領蜂大往生』デモプレイ中にスタートボタンを押しながらコインを投入すると……。なおクレームは一切受け付けないのでヨロシク!

●**レタス702(北海道)**
かずのりのマンマンモードが早々に終了してしまったので、スコアが足りなくて困りました。
by ㊍

●**釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)**
当店には穴ゲーしかありません。んあ〜。

●**ワンダーパーク札幌プラボ札幌店(北海道)**
毎週水曜日はキャリバーDAY! 『ソウルキャリバーII』で盛り上がろう! ほかにも『ガンダムDX』、『GGXX』の対戦が熱く、毎週週末には大会・イベントが目白押し! レトロなゲームもあるヨ。

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
今回はちゃんと5個以上埋まりました。スコアを出してくれた方々、どうもありがとうございました。来月もこの調子でスコアが出てくれるとうれしいなぁ。

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
今回からハイスコア店デビューしました。プレイヤーの皆さま、ご来店をお待ちしておりますので、よろしくお願いしますです、ハイ。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
ハイスコア担当になりましたTZWです。よろしくお願いします。メンテはおまかせください。基板持ち込みも検討中です。

●**グッディ21(東京都)**
やっと『VF4エボリューション』のネットが繋がりました! 『KOF2002』も入荷し、格闘ゲームが充実してきました! 皆さま秘境グッディ21をよろしくお願いします。
by 凡人店長

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では、ハイスコアや練習用に人気対戦ゲームの単台をご用意しております。現在は『KOF2002』、『GGXX』、『ガンダムDX』が単台で稼働中です。ぜひ、ご来店ください。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
当店ではハイスコア掲載のお客さまに当店オリジナルサービスをさせていただいております。なお、スコアに意欲的なお客様にはさらにスペシャルなサービスも……。お待ちしております。

●**アミューズメントケンタゴン&キョンタゴン(東京都)**
新作ゲーム続々入荷!! 大会も実施しておりますのでお気軽に一度遊びに来てください。

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	29,482,000	LPS	ALL 残×6
2	式神の城(結城 小夜)	4,435,591,110	UFO	ALL @=56053 クラスB
3	式神の城(日向 玄乃丈)	1,543,839,810	AINE	ALL @=23518 クラスA
4	バーチャファイター4 エボリューション	3'26"31	ガリレオ	ALL カゲ
5	バーチャファイター4 エボリューション	3'39"10	トラ-30(状態ver)	ALL アキラ

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	19,001,640	Y田先生Pトム先生に感謝! X68	ALL ABC決定 ダイヤル連付 島313万 予還1300万 Bh2 249万
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,778,550	練習中でやんすよ!! とっとっとっ!!	ALL B決定 ダイヤル連付 2号機
3	バトルガレッガ(ボーンナム)	12,984,770	USMHR-P4U	ALL ABC決定 ダイヤル連付
4	首領蜂(Cタイプ)	19,904,210	サファリ万歳! 加藤 愛!!	2-5
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	505,899,650	PCG@BRI-3P	2-5 EX強化 2346Hit

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	114,530,070	FMJ やっぱり 2Pチェーンはかあいいね	2-5 ボルトネイル
2	斑鳩(ノーマル)	32,016,240	MISS	ALL 1ミス
3	式神の城(結城 小夜)	5,272,554,680	冴上蒼司候補生 エスプ初クリアの人	ALL キャラはいろり娘
4	頭文字D(碓氷左回り)	2'47"544	斑鳩ションボリック!(´・ω・)	FD3S MT まだまだ現実逃避中
5	頭文字D(秋名下り)	2'55"116	シュン	FD3S MT

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ・O・V)	4,346,246,760	HLK仕事しろ	ALL コイン 51914 クラスS
2	式神の城(金 大正)	3,770,060,040	スロットうぜぇ	ALL コイン 50833 クラスS
★	アクアラッシュ(練習)	156.61	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	265.25	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	343.11	NGP-ANP	ALL

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	189,391,660	HIR	5面 EX強化
2	頭文字D(碓水右回り)	2'47"144	トクタケ	ALL FD3S
3	式神の城(金 大正)	3,748,693,670	㋜@明るい選挙推進委員会	ALL
4	式神の城(珂玩 光太郎)	3,380,468,250	大魔導ケンヂ	ALL
5	式神の城(結城 小夜)	4,686,771,480	NST-AMP	ALL

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース(連付)	9,359,800	KTZ	ALL 1面59 6面690
2	ビートマニア・ザ・ファイナル(エキスパートプラス)	10,905	名無しさん @クリアー記念	クリアーした日は10/7でした
3	バカバカパッション	1,310,720	RAK@ E231系バカるんです	オールゲロッパ 穴ウメ 99-98-98-98
4	バカバカパッション2	1,112,830	AZO-HELL@ 2はできませんね(笑)	ダブル穴ウメ
5	バカバカパッション スペシャル	3,183,410	AZO-HELL@ <以下削除>	ダブル穴ウメ

アミュージアム竹芝店
東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	222,263,570	S.O	2-2
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	161,336,980	相模の国からの来訪者	2-1
3	ファンタジーゾーン	17,167,400	QRI-H.K	4-1(RD25) 国内版
4	スリルドライブ2(USA)	3'55"20	来月から大泉学園天国OYA-G	ALL
★	ギターフリークス 7thMIX(スタンダード)	59,146,300	来年、結婚します。(本当) MIS㊥	引退します。

ジョイフルランド広尾店
東京都渋谷区広尾5-14-1-3F ☎03-3448-0376

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle(フィール)	5,031	ちくわ店長はるくん♪ いい子なんよ〜!!	AAA
2	ビートマニアIIDX 8thstyle(ユーロビート)	6,819	ちくわ店長はるくん♪ かわいいよ〜!!	AAA
3	ビートマニアIIDX 8thstyle(ボーカル)	7,260	ちくわ店長はるくん♪ ラブラブですぅ〜!!	AAA
4	ビートマニアIIDX 8thstyle(トランス)	6,538	ちくわ店長はるくん♪ メロメロですぅ〜!!	AAA
5	ビートマニアIIDX 8thstyle(UG2)	7,335	ABYSくん	AA

スタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle(7KEY)	784,215	XYZ?	
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	41,811	Y.O(要冷蔵)& T.N「志願兵」	ガンダム協力 ALLクリア
3	斑鳩(イージー)	19,591,810	P.B.	力の解放ボタン付 残×2 ALL
4	バカバカパッション スペシャル	2,505,920	Y O(要冷蔵)	ALLクリア
5	レイクライシス(WR-01R)	11,786,620	P.B.	ラス

GAME BOSS
横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle(ユーロビート)	7,123	STRS	
2	ビートマニアIIDX 8thstyle(ボーカル)	7,432	STRS	
3	ビートマニアIIDX 8thstyle(トランス)	6,749	CHII	
4	ビートマニアIIDX 8thstyle(NO.5)	6,518	STRS	
5	ビートマニアIIDX 8thstyle(UG2)	7,687	CHII	

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SDガンダム三国志 レインボー大陸戦記	275,800	射紳	ALL 残×4
2	テクニクビート(ディープクリアー)	940,490	覇亜	ALL カート
3	トライゴン(連付)	2,698,280	SRA-はっしー	2周ALL
4	バイパーフェイズ1(旧Ver.)	6,487,239	JKP-RDX寛乃介	ALL 連付 ブルージャベリン
5	ワンダー3(チャリオット)	4,505,800	T.SUZUKI	ALL 連付 残×5

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,578,000	あと2万CYR-TSU	ALL ジミー アニー SSS
2	頭文字D(碓水右回り)	2'45"512	イッテヨシ@ 宿題ガンガリます	typeA RE 雨宮ホイール
★	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,773,150	V・T-KAK	残×0 もう一声
★	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,799,300	ひろせ	ALL 1周目が良かった あと700・
★	ドラゴンブレイズ(クエイド)	4,085,300	SYO	残×3 B9 1周170.7万

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂II(インターネットランキング)	7,992,069,590	寸止め-はっしー	2ミス
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	234,616,140	ケンタのみんな元気? 中野龍三	2-3 EX強化
★	パワースマッシュ2	13,719,271	SHU&DON	ALL 男子ダブルス
★	ビートマニアIIDX 8thstyle(ユーロビート)	7,298	MASA	
★	ビートマニアIIDX 8thstyle(トランス)	6,950	MASA	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1〜2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(ふみこ・O・V)	5,356,513,860	裏四天王 二番の男@ メガ射って何ですか?	ALL 1ミス 予10.49 559秒
★	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,404,000	宮澤由衣ちゃん(大)	ALL シャドウ112 1万 爪×2-2
3	ジェミニウィング	1,919,070	石崎真理ちゃん(48&8&D)	ALL 3ミス GB×10
4	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,024,000	崎めぐみちゃん(おやじーず)	ALL
5	イメージファイト	7,900	寝おちで終了	1面

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D(妙義右回り)	2'49"660	ぎるはま ㊫隊長㊙㊚	ALL 86 MT TUNED
★	頭文字D(妙義左回り)	2'49"588	RRL-渋谷英毅	ALL 86 MT TUNED
★	銃武者羅	69,607,260	CYR-WAR	ALL 雑賀孫一
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	271,276,090	緋蜂強すぎ!! byEVEくん	2-5 SHOT強化
5	戦国伝承2001	1,943,300	K.I	ラスボス

ゲー事典
■ゲームインナミキ http://www.geocities.co.jp/Playtown-Part/1943/ ■大久保アルファステーションhttp://www.alpha-st.co.jp/index2.html■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■GAME-COLLEGEhttp://www.college1.co.jp/main/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/

●ゲームコスモ町田店（東京都）
ざるはま氏、渋谷氏、ご来店ありがとうございます。by 中野

●中野ロイヤル（東京都）
『スパⅡX』対戦台は四台になっているか？『パカパカパッション』はありとあらゆる部門で店内集計中。

●アミュージアム竹芝（東京都）
10月27日をもちまして閉店となりました。掲載期間は短かったですけど、スコアを出しに来てくれたお客様本当にありがとうございました。

●GAME BOSS（神奈川県）
スコアラー募集中です。

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
『KOF2002』、『ソウルキャリバーⅡ』バージョンDが大好評稼働中。アーケードのネットワーク化、これからの流れとして楽しみです。新作から旧作までビデオゲームはコンドルへぜひ。by スタッフ一同

●アミューズメントパークNASA（長野県）
『KOF2002』を入荷しました。遊びやすくなっているようですが……。遊びやすくなっている？ といえば『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』いや、まだ書いている時点では入荷してませんが……どうだろう。
by 担当

●夢空間ファンタジー（長野県）
1プレイ10円台ができました。割と安い方だと思います。よろしくお願いします。

●ゲームボックスQ2（愛知県）
奇数月は『ぷよぷよ2』大会、偶数月は『ティンクルスタースプライツ』大会を開催しています。プレイレベルが高いので見ているだけでも満足できると思います。詳しくはHPにて……。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
毎月第二、第四土曜日夜7時は、ゲーム大会の日!! アルカディア主催の全国大会の予選大会もエントリーしてるよ。最新スロットも続々入荷中です。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『KOF2002』を入荷しました。『麻雀格闘倶楽部全国オンライン対戦Ver』も好評稼働中です。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
2002年も終わりです。今年度最後の月はみなさんとどんなゲームで燃え上がるのでしょうか。さてミルカのドラギタもいよいよネット対応が本格化！ ポップンの新作もいよいよお目見えか!?

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
『GGXX』対戦を盛り上げたいので、ギルティプレイヤーの方、ご来店をお待ちしております!!
by 店員S-MEN

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	347,098,710	REQ	2-4 EX強化
2	ニュージーランドストーリー	562,640	kw	ALL
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	7,940	電脳雑技団 YMG-©	ALL ランダム
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,637	電脳雑技団 YMG-©	ALL ミラー
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（NO.5）	6,741	電脳雑技団 YMG-©	ALL

GAME's WILL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズなないろドリーム 虹色町の奇跡	11,230,000	WZH	ALL 連付 誤答×2
2	メタルスラッグ4	5,705,340	現在求職活動中~ by Kou	ALL 2ミス1面~5面 メタレッシュパーフェクト
3	プロギアの嵐（ミリタント）	70,018,520	カツオーーーー!!	2-5
4	プロギアの嵐（ギャンブラー）	37,455,890	タタキーーーー!!	2-4
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	526,334,220	キター(゜∀゜)!!	2-5

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（コンクエスト・シャンファ）	1276勝296負	園長	（レンタルOK）
2	ビューポイント	1,126,990	K	R-6 v 連付
3	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	11,328,810	初クリア!! まだいけそう！ F.M	ALL 1号機 A決定 連付
4	テクニクビート（ノーマルスタイル）	707,040	園長	ALL カート 巨大SP付
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	574,700	OGA	A.L 毎月大会やってます！

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D（妙義左回り）	2'53"755	キョウヤ	GT-APEX TOYOTA TRUENO
2	熱チュー！プロ野球2002（トーナメント）	1,284	JCB	パワーズ
3	DDRMAX2	70,947,812	もんじ	POP8コース パーフェクト99.6%
4	頭文字D（妙義右回り）	2'53"763	キョウヤ	GT-APEX TOYOTA TRUENO
5	ドラムマニア7thMIX	345,517,650	KEN	ノンストップオーダー MAX COMBO1453

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	トゥエルブスタッグ	10,125,210	TEN	ALL 連付
2	熱チュー！プロ野球2002」（トーナメント）	1,507	SY	ALL 近鉄
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・タキ）	2' 01" 91	TEN	
★	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ラファエル）	2' 11" 90	TEN	ALL
5	鉄拳4（三島 平八）	1' 23" 98	ALZ-谷本	ALL 同付

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーホ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX（シングル・連邦）	23,155	ヒビキ	ALL ノーミス ガンダム
2	グラディウスⅢ	1,465,280	かずぴ~@~さざなみ ~with浪人	3-5ボスまで 連付 スネークオプション
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	854,060,420	KZK	2-5 L強化
4	ファイナルファイト（ガイ）	3,108,980	H.KODA	残×0 連なし
5	ギガウイング2（ラルゴ）	3京4306兆8285億6754万5590	いつもロミ使ってます	ラルゴ RF ALL 残×0 ビット×0 6ボス自爆

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	6,651,170	ラスボス	ALL ノーミス フィオ
2	鉄拳4（三島 平八）	3'28"55	SPT 田○よ見ていてくれたか	ALL Ver.C
3	ギルティギア イグゼクス（ディズィー）	3,538,600	T.D久保田	ALL ノーマルモード
4	ギルティギア イグゼクス（紗夢）	3,203,600	KY1	イノまで ノーマルモード
5	ギルティギア イグゼクス（ミリア）	2,046,800	T.D久保田 穴ウメ	イノまで ノーマルモード

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	34,284,420	T³-SMM（WIZは弟子）	ALL 連付
★	ガンバード（鉄）	2,134,200	D.I	ALL 残×0 連付
★	鉄拳2（吉光）	1'09"10	はうらう人	ALL 連同付 予選41秒
4	パロディウスだ！（ツインビー 連付）	3,032,300	牧野君おらんし…天馬屋㊙㊟	2周ALL 1周178万
5	スカイソルジャー	6,229,640	あと20万	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル・アスタロス）	28win	ルビー	4'55"88
2	鋳武者羅	4,222,160	さっちん	2-3 蛍
3	バーチャファイター4 エボリューション	3'31"91	とびけん	カゲ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	356,200	某ホームページ管理人	ALL 庵 チン ラルフ
5	ギルティギア イグゼクス（ソル）	5,165,700	MAL	M.O.Mモード

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	5,012	ARL@今更ばっどるーちん	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	7,214	ABB	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,609	ABB	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,921	ABB	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	8,019	ABB	

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	7,143	ハゲ	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,615	ハゲ	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,904	ハゲ	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（NO.5）	6,776	ハゲ	
★	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	8,162	ハゲ	

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	706,500	T.S	K9999 クーラ マチュア
2	ギルティギア イグゼクス（チップ）	16,365,300	XIA	M.O.Mモード
3	ぐわんげ（柊 小雨）	39,603,341	SHT	金41403 残1+12 メモリ ボム2 ALL
4	ソウルキャリバーⅡ（エキスパート・セルバンテス）	7'00"10	SHT	
5	バーチャファイター4 エボリューション	2'59"10	塩釜キャビン・総大将	カゲ

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション	2'16"68	Clever-平MT	アキラ 途中対人乱入有り
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,186	1201	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,703	SSX.	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（NO.5）	6,359	SSX.	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	7,363	1201	

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1-205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スカイソルジャー	6,330,010	640万いきたい。	ALL 連付
2	鉄拳4（ブライアン）	1'58"63	あなうめです	ALL 連同付 Ver.C
3	鉄拳4（クリスティ）	2'07"51	ピンドルBOT	ALL Ver.C
4	鉄拳4（ファラン）	2'23"60	いんたいです	ALL 連同付 Ver.C
5	ギルティギア イグゼクス（チップ）	16,423,800	げんかいです	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,736	JJJJ	
★	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,735	2DA$	
3	ドラムマニア7thMIX	317,838,000	MOT	STD
4	頭文字D（八方ヶ原復路）	2'29"678	BMX	FD3S
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	694,600	MTG	ALL チャン K' 山崎

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/ ■GAMEBOSS http://www.gameboss.net/

●**GAME, s WILL（京都府）**
えの木の皆さん、先日はお世話になり、おおきにどす。カツオのタタキ大変おいしかったどすえ～。また関西の方にもおこしやす～。
by ㋡㊅Ⓣ Ⓐ

●**アババ天神橋店（大阪府）**
T-W-Z氏、はうらう氏、ご来店ありがとうございました。四国ツアーの時にお世話になったゲームステージビートの皆さん、えの木の皆さん、どうもありがとうございました。
by ばくだ、南、I-ZK

●**ジャスコ川西店三栄プレイランド（兵庫県）**
M.♪さん、先日はご来店ありがとうございました。また遊びに来てくださいね。さて、当店では『KOF2002』の対戦が盛り上がっています。シングル台もありますので、対戦の苦手な方も安心ですよ。

●**アミパラ2000（広島県）**
ドライブゲーム好きの方、『バトルギア3』&『頭D』も入荷しますよ！　『ポップン9』も年末には入荷しますので、乞うご期待！　また、スコアラーも随時募集していますので、スタッフまでお気軽にどうぞ♪

●**ゲームスポットハロウィン（島根県）**
移転するかも……。

●**ビッグプレイランド（愛媛県）**
スコアを出してくださる方募集中。マッドダンサー先生は地元に帰られました。千葉の方、マッドダンサー先生をよろしくお願いします。

●**えの木（高知県）**
南、I-ZK、ばくだの各氏、次回はJ・T氏を連行してきてください。AFO、TURKEY、大明神、ツガ夫の各氏、ご来店ありがとうございました（感涙）。by 常連一同

●**モンキーハウス本館（福岡県）**
スコアラー募集中。計算のできる方、日本語が通じる方大歓迎。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店**
やっとドラムとギターのe-AMUSEMENTがつながって遊べるようになりました。皆さんプレイしにきてください。

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
今月も大会があるぞ！　スポットにきてね!!　NAM様、スコアありがとうございます！　レベル3でごめんなさい。でも、アルカディアは大きな心で許してくれるでしょう!!
by 隣のBOB

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
『KOF2002』、『ビートマニアⅡDX8th』入荷しました。1ゲーム50円のゲームも始めましたのでこちらもヨロシク！

ゲームプラザ・ショールーム
熊本県熊本市黒髪5-4-62　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	746,153,280	WSM-KMT	2-5 L強化 1周5.2億 2-5ボス激突死
2	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	14,753,740	WSM-KMT	ALL 4号機 鳥272万 5面 1068万 6面勲章落ち
3	バトルガレッガ（ガイン）	14,835,000	WSM-どんぐりす	ALL 鳥230万 初クリア
4	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	10,916,830	WSM-NOB	ALL 4号機 初クリア
5	スラッシュアウト（スラッシュ）	10,427,018	GOD記念 お茶マニア	ALL GOD

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	461,366,180	S.N	2-3
★	ストリートファイターZERO3（バイソン）	6,400,800	G.M.C.T・H	ALL 連同付
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	6,075,000	K.Y	ALL 連同付
4	ストリートファイターZERO3（ローズ）	4,992,400	K.Y	ALL 連同付
5	ストリートファイターZERO3（E.本田）	3,901,900	DUOに踊らされた	ALL 連同付 P×7

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	4,721	LLLL	HS3
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	6,347	LLLL	HS3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	6,952	名無しさん	HS3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,090	LLLL	HS3
5	怒首領蜂大往生（タイプA）	211,900,380	YHC-餅	2-2 EX強化

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	5,013	NR28	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ボーカル）	7,298	MIN	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	7,567	XJA	
4	ギルティギア イグゼクス（メイ）	4,876,900	CC@桜 Feel あんちゃん	
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	162,663,220	Y..	B-C 1-5 途中

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ヒル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	605,058,640	6億記念@もず	2-2
2	Gダライアス（オミクロン）	54,669,600	捕鯨隊3号	ALL 連付
3	サイヴァリア リビジョン	188,576,800	「放課後少女市場」購入	ALL LV419
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'31"36	北村バンディッツクラブ ☆R☆	ALL 影
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,935	HIN？	ALL

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	578,078,280	XRX-大魔王	2-5 EX強化
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	325,465,850	YOH-@穴うめ	2-5 EX強化
3	グラディウスⅣ（6番装備）	3,657,700	YOH	7-5 6番装備
4	式神の城（河琉 光太郎）	2,775,384,520	XRX-穴うめ君	ALL
5	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル・ナイトメア）	30WIN	0721919	5'51"38

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（イージー）	27,799,550	WSM-LCH335	ALL
2	ポップンミュージック8（テクノポップ）	378,332	D.D.D.	
3	ポップンミュージック8（ノーマル・チャレンジ合同）	300,000	SSM-X	デイドリーム・タッチ・サニー H.SP-4
4	コズミックスマッシュ	21,067,601	KLS	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	596,000	YUU	ALL

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル/アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（結城 小夜）	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	670,500	Mr-YAS	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	646,600	Mr-AAA	ALL
4	鉄拳4（クマ）	2'44"91	Mr-S.A	ALL
5	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エグゼドエグゼス	10,000,000	ほも♂♡	連なし
2	ゾンビリベンジ	51,170	ヒットマン其の一	スティック 速度64% 体力384(150%)設定
3	ギルティギア イグゼクス（梅喧）	2,616,700	T.N	ノーマルモード
4	ギルティギア イグゼクス（ポチョムキン）	2,598,100	BAD	ノーマルモード
5	ギルティギア イグゼクス（スレイヤー）	2,422,400	YAN	M.O.Mモード

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション	3'30"28	香港ダンディー	影丸
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	536,546,630	DED	EX強化 2-5 MAX1935Hit
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	521,632,870	MMM	EX強化 2-3 MAX1994Hit
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアック・シャンファ）	3'13"45	ミスターX	
5	鉄拳4（風間 仁）	3'19"13	W.T	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ 1945PLUS	2,179,900	NAMさん	レベル3 2-8（F-5U）
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2,254,768	AIR まごころを、君にさん	ALL Nグルーヴ モリガン・ザンギエフ
3	バトルサーキット（サイバーブルー）	6,126,700	FBI	ALL サイバーブルー
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・タリム）	4'23"98	ELFさん	ALL アルターネイティブ
5	パワースマッシュ	3,665,818	ABC	ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国	14,019,710	来店記念 PPR-KTL-IZK	ALL 連付 タイムアタック ブーベラ
★	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,247,069,550	LAOS-長田仙人	2周ALL EX強化
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	928,316,260	あきもとつよき上等兵	2-5 EX強化
★	ストリートファイターEX2（カイリ）	3,521,800	半身半霊BBC	ALL 連同付 爪×6 SS落ち×1
5	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	11,519,770	射精堂スコアラー部門「不謹神おとこ汁」	ALL 連付 2号機 5面終了870万

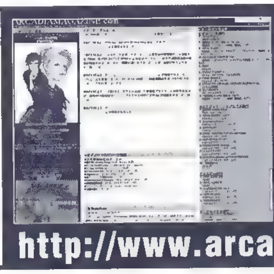
ハイスコアの問い合わせはE-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、　現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
宛先　hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。



ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」など、ハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。こちらも参照して、ハイスコアを申請してください。

http://www.arcadiamagazine.com

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/˜tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/˜shimada/
■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/˜plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP!

HI-SCORE SCENE

6th chapter. 最終スコア一覧表その1

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

レバー改造のガイドライン

ハイスコア全国集計のトップ欄を毎月読んでいる読者の中にはもう気付いている人も多いと思うが、近ごろ6年以上昔のゲームタイトルが更新されることが多くなってきている。昔面白く感じたものは今やってみても面白い、という単純な動機や、短期のハイスコア勝負だったため比較的全国一位のスコアが更新しやすいなど、その理由はさまざまなようだ。

ただし、過去のタイトルの集計ルールには当時の事情もあり、多少不透明な部分やおかしな点などが存在するため、いざハイスコアを狙おうとしても現在どのようなレギュレーションで集計されているかどうかや、集計打ち切りなどが分かりにくいという問題に行き当たる場合が多いようだ。

そこで今回から過去のハイスコア集計タイトルとそのルール、最終スコアを掲載していく予定だ。

第一回の今回は1995年12月から。なぜかというと、ハイスコア集計の歴史上、最も大きな基本ルールの変更になる「レバー関係の改造が一切禁止」というルールが適用されたから年だからだ(それまでは基板自体の改造のみ集計対象外)。左の表にあるタイトル以降の集計タイトルに関しては、現在に至るまで、すべてレバー関係の改造無しというルールで集計が行なわれている。逆にこれ以前のタイトルに関しては、ありとあらゆる改造を行なったコンパネで出したスコアでも集計対象になるというわけだ。

今後ハイスコアを狙う際や家庭で過去のゲームをプレイする際に役立ててほしい。

ちなみに、1996年には、もう一つ大きな集計ルールの変更があった。それは「初回集計はキャラ別集計しない」というものだ。

現在では共通認識ともいえるこのルールだが、それまで人気タイトルは初回からキャラ別集計が行なわれていたので、このルールは当時のハイスコアラー間で大きな波紋を呼んだ。しかし、当時は賛否両論だったこのルールも、各タイトルごとのキャラ数が時代とともに増加していったことが大きく影響し、結果的に現在もこのルールは残っている。

次回はレバー改造が禁止される以前のタイトルを紹介しよう。

一切のレバー改造を禁止しているゲーム

ゲームタイトル	部門	スコア	ルール&備考
19XX	ライトニング	20,061,400	キャラ別で集計
	モスキート	19,328,900	
	震電	20,156,800	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	-	2,146,800	根性モードのみ集計対象、全キャラ合同で集計
テトリスプラス	パズルモード	391,300	選択ランクは問わず合同で集計
パズルボブル2X	-	535,894,930	ノーマルモードのみ集計対象、全コース合同で集計
闘神伝2	-	2'15"06	全キャラ合同で集計
MANX TT	ラクシーコースト(レースモード)	1'15"76	この部門のみ集計対象
ソウルエッジ	ヴォルド	1'40"40	キャラ別で集計
	ジークフリート	1'48"30	
	ソフィーティア	2'09"00	
	ソン・ミナ	2'22"50	
	タキ	2'22"86	
	御剣平四郎	2'10"73	
	季龍	2'29"70	
	ロック	2'40"96	
	ファン・ソンギョン	2'33"10	
沙羅曼陀2	-	2,171,700	1P、2Pは合同で集計
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	17,006,610	ノーマル機体は合同で集計、魔法キャラはキャラ別。 3日バージョンのみ集計対象。ステージセレクトなどのコマンドを使用したスコアは集計対象外。
	ガイン	20,057,360	
	チッタ	16,293,460	
	ミヤモト	17,369,950	
	ボーンナム	17,177,940	
究極タイガーII	1プレイヤー側	11,688,400	キャラ別で集計
	2プレイヤー側	11,672,330	
ビックトーナメントゴルフ	-	−25	全コース合同で集計
ダートダッシュ	-	4'12"33	全コース合同で集計
電脳戦機バーチャロン	-	1'28"94	全キャラ合同で集計
キャノンダンサー	-	6,324,620	スコアで集計
でろ〜んでろでろ	-	10,361,300	全モード合同で集計
タイムクライシス	タイムアタック・ステージ1	2'23"50	タイムアタックステージ2、3は未集計。ストーリーモードでプレイした記録はタイムアタックの記録とは認めない
	ストーリーモード	9'35"05	
だい好キッス	-	204,690	スコアで集計
アベンジャーズギャラクティックストーム	ストーリーモード	285,700	使用キャラは問わず集計
	VSモード	786,700	
ストリートファイターZERO2	リュウ	3,632,800	キャラ別で集計
	ケン	3,515,700	
	サガット	3,446,200	
	ソドム	3,482,200	
	アドン	3,395,300	
	ローズ	3,462,200	
	ガイ	3,604,200	
	豪鬼	3,648,600	
	春麗	3,333,200	
	元	3,302,100	
	ザンギエフ	3,140,600	
	バーディー	3,154,800	
	ダルシム	3,210,000	
	さくら	3,474,800	
	ロレント	3,129,200	
	ナッシュ	3,265,000	
	ベガ	3,155,100	
	ダン	3,382,500	

RULES
最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈11月21日から集計予定のゲーム〉

●**バーチャストライカー2002**……得失点差で集計します。

〈既存ゲームの最新ルール〉

●**ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002**……部門別無しの1部門で集計します。

●**ソウルサーファー**……部門別無しの1部門で集計します。

●**ソウルキャリバーII Ver.D**……旧バージョンと合同集計とします。【サバイバル】と【タイムアタック(難易度スタンダード)】のキャラ別【ラファエル、タリム、カサンドラ、ユンスン、ミツルギ、タキ、キリク、シャンファ、マキシ、ナイトメア、アイヴィー、ヴォルド、アスタロス】の計14部門で集計します。【サバイバルモード】については使用キャラは問いません。なお【タイムアタックモード】の「吉光、セルバンテス、シャレード」については集計しません。

●**ビートマニアIIDX 8th style**……エキスパートコースのシングルプレイ【フィール、ユーロビート、ボーカル、トランス、NO.5、UG2】の6部門で集計します。

●**ビートマニア ザ ファイナル**……エキスパートモードの部門別【ザ・ファイナル、ボーカル、ミクスチャー、リズミック、メロディック、テクノ】の計6部門で集計します。

■部門別集計をせず1部門で集計するタイトル

●**ギターフリークス8thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**ドラムマニア7thMIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

ゲームタイトル	部門	スコア	ルール&備考
NEOドリフトアウト	-	6'47"02	タイムで集計
スーパーパズルファイターⅡX	-	669,490	全キャラ合同で集計
ブロップサイクル	初級	8,525	全コース合同で集計
	上級	21,340	全コース合同で集計
ラストブロンクス	タイム	1'40"75	全キャラ合同で集計
	サバイバル	4,985,988	
ハイパーアスリート	100m走	6"59	部門別で集計 連射装置、ボタン入力の改造は禁止
	110mハードル	7"49	
	ハンマー投げ	111m35cm	
	円盤投げ	91m61cm	
	三段跳び	22m62cm	
	水泳100m自由形	36"33	
	槍投げ	120m04cm	
	走り幅跳び	12m18cm	
	砲丸投げ	29m33cm	
	棒高跳び	12m40cm	
バルキューブ	-	5,611,140	スコアで集計
逆転!! パズル番長	番長統一編	20,067,100	スコアで集計
	うでだめし	9,999,999	カンストのため打ち切り
ソウルエッジVer.B	-	1'45"56	全キャラ合同で集計
レイストーム	R-GRAY1	18,051,250	キャラ別で集計
	R-GRAY2	29,223,600	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	-	1,211,500	全キャラ合同で集計
ロックマン2	-	1,663,700	使用キャラ、コースは問わず集計
ロジックプロ	-	82,974	スコアで集計
ねらってチュー	-	1,105,530	スコアで集計
ソニック・ザ・ファイターズ	-	2'16"97	全キャラ合同で集計
蒼穹紅蓮隊	層竜	39,692,451	キャラ別で集計
	紫電	40,704,732	
	鵬牙	43,308,731	
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	-	11,230,000	スコアで集計
ワインディングヒート	初級	1'43"007	コース別で集計
	中級	1'46"135	
	上級	2'31"313	
アルペンサーファー	初級	1'15"312	モードは問わずコース別で集計
	上級	1'27"187	
ジェットウェーブ	-	1'28"030	全部門合同で集計
X-MEN VS. ストリートファイター	-	5,534,800	全キャラ合同で集計
バーチャファイター3	-	記録無し	バージョン差により、全キャラ打ち切り
ダンシングアイ	-	11,925,200	スコアで集計
ステークスウイナー2	-	31億6690万円	賞金で集計
対戦とっかえだま	-	5,811,800	使用キャラは問わず集計
風雲スーパータッグバトル	-	1,095,590	使用キャラは問わず集計
ギャロップレーサー	-	7'41"75	使用キャラは問わず集計
サイドバイサイド	初級	2'06"20	コース別で集計
	中級	2'21"80	
	上級	2'53"50	
	超上級	2'34"46	
	冠級	3'18"23	
ファイターズインパクト	-	2'12"16	全キャラ合同で集計
アクアジェット	-	1'41"55	全部門合同で集計
バンバンボール	-	74,827,292	スコアで集計
ライデンファイターズ	エイジス	54,241,190	キャラ別で集計
	ビーストアロー	54,550,210	
	チェイサー	54,940,680	
	デバステイター	55,318,230	
	エンデバー	54,012,980	
	ライデンMK=Ⅱ	53,202,900	
	ジャッジスピア	56,481,730	
	スレイブ	55,288,540	
サムライスピリッツ天草降臨	-	2'39"43	全キャラ合同で集計
わくわく7	ライ	40,454,600	キャラ別で集計
	アリーナ	46,379,500	
	スラッシュ	28,003,600	
	ティセ	31,979,100	
	ダンディJ	42,696,800	
	まるるん	41,362,300	
	ポリタンクZ	25,017,500	
プリクラ大作戦	クララ	61,417,200	キャラ別で集計
	キララ	63,346,100	
	グレイ	44,095,100	
クレオパトラフォーチュン	-	999,999,990	カンストのため集計打ち切り
セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ	-	2'39"788	タイムで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	ルール&備考
セクシーパロディウス	ビックバイパー	6,953,900	キャラ別で集計
	イワン	6,922,300	
	ひかるちゃん	6,949,500	
	マンボ	6,902,900	
	ミカエル	6,869,800	
	オプション	7,186,600	
	こいつ	7,219,900	
	シューティングスター	6,808,100	
スカルファング	オートモード	20,226,800	使用機体、キャラは問わず集計
	チェイスモード	30,132,600	スペシャルモードは未集計
エースドライバービクトリーラップ	セロウバレーサーキット	2'24"86	初級のみ集計
	キャピタルシティサーキット	2'11"38	上級のみ集計
進め!対戦ぱずるだま	-	197,140	使用キャラ、モードは問わず集計
マジカルドロップ2	ストーリーモード	7,718,278	使用キャラは問わず
	ひたすらモード	9,999,999	カンストのため打ち切り
	ひらめきモード	79,000	使用キャラは問わず
戦国ブレード	天外	2,113,400	キャラ別集計
	こより	2,247,000	
	ハガネ	2,300,300	
	ユーニス	2,200,200	
	翔丸	2,184,600	
	アイン	2,391,100	
バブルメモリーズ	ストーリー・ノーマル	33,180,150	部門別で集計
	ストーリー・スーパー	39,786,800	
	練習	3,502,540	
ナムコクラッシックコレクションVol.2	ディグダグ (アレンジ)	1,627,390	スコアで集計
	パックマン (アレンジ)	1,909,810	
	ラリーX (アレンジ)	999,990	カンストのため集計打ち切り
	ディグダグ (オリジナル)	450,820	スコアで集計
	パックマン (オリジナル)	408,200	
	ラリーX (オリジナル)	222,380	
	ニューラリーX (オリジナル)	271,260	
ゼビウス3D/G	-	7,297,190	スコアで集計
メタルスラッグ	-	3,115,090	スコアで集計
サイキックフォース	キース	1'26"03	キャラ別で集計
	ウェンディー	2'49"30	
	玄真	1'57"76	
	ブラド	2'37"03	
	エミリオ	2'25"70	
	ウォン	2'24"03	
	バーン	1'47"36	
	ソニア	2'13"06	
	ゲイツ	2'50"83	
アクウギャレット	-	10,922,780	スコアで集計
もうぢゃ	もくもくもうぢゃモード	1,000,000+α	100万点+αで打ち切り
	対戦もうぢゃモード	5,562,270	スコアで集計
デカスリート	100m走	8"82	部門別で集計 連射装置、ボタン入力の改造は禁止
	110mハードル	11"84	
	走り幅跳び	9m53cm	
	砲丸投げ	26m13cm	
	走り高跳び	2m60cm	
	400m走	40"05	
	円盤投げ	82m64cm	
	棒高跳び	6m30cm	
	槍投げ	97m65cm	
	1500m走	3'13"73	
ニンジャマスターズ	-	1'39"91	全キャラ合同で集計、超タイムアタックコマンドの使用可
闘姫伝承	-	2,565,900	全キャラ合同で集計
神凰拳	-	2,037,100	全キャラ合同で集計
クイズイントロDONDON	-	999,999	カンストのため打ち切り
オーバートップ	-	3'14"72	タイムで集計
ガンブレードN.Y.	スコアアタック	99,325	スコアで集計
スターグラディエイター	ハヤト	1'53"71	キャラ別で集計
	ゲレルド	1'35"34	
	ゼルキン	1'40"92	
	リムガル	1'41"34	
	ジューン	1'27"47	
	ガモフ	1'43"06	
	サターン	1'26"81	
	ベクター	1'57"64	
	ゴア	1'46"88	
	カッパ	1'42"27	
	ビルシュタイン	1'45"20	

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

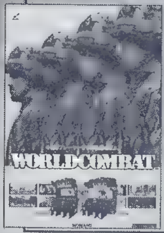
宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア3月号掲載）は
12月15日(日)
までに出されたスコアで、
12月18日(水)
当日消印まで有効です。

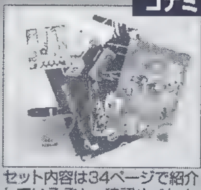
アルカディア 読者プレゼント

コナミマーケティング様ご提供

5 ワールドコンバット ポスター 10名様



「ワールドコンバット」はとっても渋くてカッコイイぜ！



セット内容は34ページで紹介しているぞ！ 確認すべし！

3 beatmania IIDX 6th style ステレオグラフカード 20名様

角度を変えれば「エリカ」が動いて見える！



4 ポップンミュージック グッズ 50名様

コナミミュージック様ご提供

2 新堂敦士さんサイン入りポラロイド 3名様



正にアルカディアならでは！ 今回も新堂敦士さんのポラロイドをプレゼント（いずれか1枚）！

デジタル・ディスク・アーカイヴに登場した是方博邦さんが在籍する"野獣王国"のポスターに、メンバー全員の直筆サイン入をれて3名様にプレゼント！

1 「野獣王国」メンバーサイン入りポスター 3名様

コナミ様ご提供



これさえあればいつでも冒険できる。さぁ、この機会に始めてみよう！

8 モンスターゲート トレーディングカードゲーム 砦の守護者 スターターデッキ 5名様

バンプレスト様ご提供

今月号のプライズワンダーランド（154～155ページ）で紹介したバンプレストのプライズをセットで2名様にプレゼントします。

7 バンプレストプライズセット（GGXX 胸像コレクション、ワンピースDXぬいぐるみ、機動戦士ガンダムSEEDリアルフィギュア） 2名様

箱竹様ご提供



あのナコルルがCDラックになって僕らの前に帰ってきた！ イラストはそれぞれ「魚」「葵羽鳥」「鈴平ひろ」各先生の力作ぞろいだ。こちらをいずれか一つずつ6名様にプレゼントしますよ！

6 ナコルルCDラック 6名様

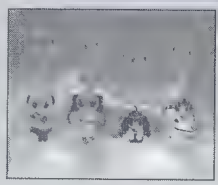
セガ様ご提供



今月も5組10名様をジョイポリスエにご招待。これさえあればアトラクションが無料で遊べるぞ。キミならだれと遊びに行く？ え、野暮なこと聞くなって？

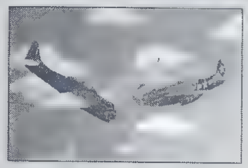
12 ジョイポリスパスポート 5組10名様

11 デ・ジ・キャラット キーチェーン フィギュアセット 3名様



デジ子とその仲間たちがキーチェーンフィギュアになって登場

ケイブ様ご提供



昔駄菓子屋で買ったおもちゃの飛行機を思い出します。懐かしさ大爆発です。

10 ゲーセン横丁特製飛行機セット 10名様

タイトー様ご提供



モモちゃんが船長さん警察官、消防士スタイルで登場。とってもかわいいよ！

9 ポストペットモモワークスタイル ぬいぐるみ 6名様

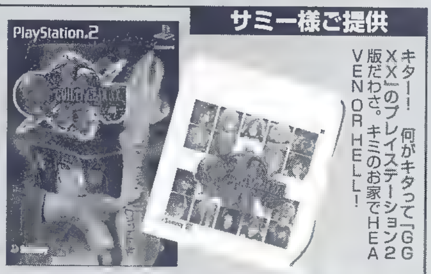
マーベラスエンターテイメント様ご提供



ゲームボーイアドバンスソフト『K.O.F. EX2』の予約告知ポスターを10名様にプレゼントヒロアキ氏が描く登場キャラのイラストが激しくイカス！

16 ゲームボーイアドバンス THE KING OF FIGHTERS EX2 ～HOWLING BLOOD～ ポスター 10名様

サミー様ご提供



キター！ 何がキタって「GGXX」のプレイステーション2版だわさ。キミのお家でHEAVEN OR HELL！

15 プレイステーション2ソフト ギルティギア イグゼクス（JAMMAショー配布バッグ付き） 3名様

ナムコ様ご提供

14 ナンジャタウンパスポート 5組10名様



とっても楽しいアトラクション満載のナンジャタウン。それが遊び放題！ 5組10名様をご招待だ。夢の世界へ行ってらっしゃい！



ついに家でも太鼓がたたける時代になりました。おまけに省スペース！

13 プレイステーションソフト 太鼓の達人＋コントローラセット 1名様

締切
12月16日（月）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケートはがきに必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて言ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。



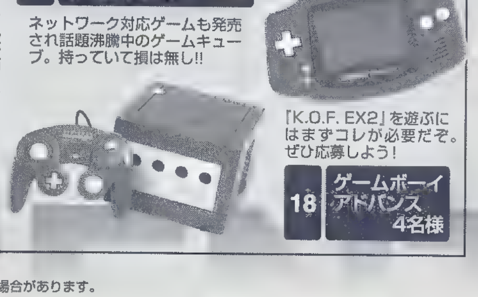
TONKさんが描くテリーとロックのツーショット。あ、ウッキーがいる。スリーショットだった……。

20 アルカディア折り目無しポスター 20名様

編集部提供

19 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

ネットワーク対応ゲームも発売され話題沸騰中のゲームキューブ。持っていて損は無し!!

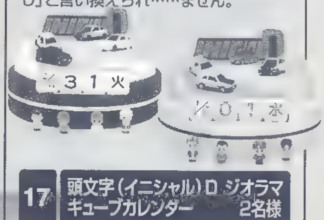


「K.O.F. EX2」を遊ぶにはまずコレが必要だぞ。ぜひ応募しよう！

18 ゲームボーイアドバンス 4名様

エス・ケー・ジャパン様ご提供

「光陰矢のごとし」といいますが、このカレンダーを使うと「光陰ハチロクのごとし」と言い換えられ……ません。



17 頭文字（イニシャル）D ジオラマキューブカレンダー 2名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付



イラスト：モンスターゲートⅢ
©2002 KONAMI

新作

DanceDanceRevolution EXTREME

ダンスダンスレボリューションエクストリーム
（コナミ/コナミマーケティング）

第三回 アルカディア大賞 大賞発表

ついに大賞を発表！ 全80タイトルの中で頂点に立つゲームはどのタイトルか!?

新春年賀状2003大プレゼント

ポップンミュージック9

（コナミ/コナミマーケティング）

ケツイ 絆地獄たち

（ケイブ）

音ゲーファン待望の新作情報が満載！
攻略タイトルも充実してる次号に期待大!!

攻略 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア/サンアミューズメント）／バーチャファイター4 エボリューション（SEGA-AM2/セガ）／モンスターゲートⅢ（コナミ/コナミマーケティング）／ワールドコンバット（コナミ/コナミマーケティング）／バトルギア3（タイトー）／ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ（ワウエンターテイメント/セガ）／頭文字D アーケードステージ Ver.2（セガ・ロッソ/セガ）／バーチャストライカー2002（アミューズメントヴィジョン/セガ）ほか

次号2月号 No.33は 予価650円
12月27日(金)発売

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーⅡ
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、はがきサイズからA4までの大きさに収めてください。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくはがきに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（.lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）を使用して下さい。自己解凍型は避けてください。
・3Mを超えるものは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は……

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
2月号（No.33 12月27日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

3月号（NO.34 1/30発売号）
投稿締め切りは……

12月19日（木）必着

4月号（NO.35 2/30発売号）への
投稿締め切りは……

1月18日（土）必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「ゲーム学会発足記念・ゲーム学をこう見る！」

●ビデオゲームが本当に学問として成立するのかという不安はありつつも、このような包括的な視点の時にはいつも業務用が疎かにされる傾向がありますね。正直、業務用アミューズメントとディズニーランドは紙一重。そうした見地によってどんどんゲームの枠が広がって収拾がつかなくなるわけですが。（渡邊）

●世間一般で認識されているゲームの印象は、ゲーム脳や米国の狙撃事件、暴力沙汰などグレーなものから、全く関係ねぇだろ！　といったことにまでもゲームと関連付けて報道されてしまうことからも、決していいとはいえない。そんな、ゲームの文化を理解できない人たちでも分かるレベルの学問にしてほしいものだ（猿）。

●ゲームが学問になる時代が来たという。一つの文化として認められたのだなぁ、ということを再認識すると共に、ビデオゲームが何だか物分かりのいい「イイコチャン」のものになってしまったような気がして、寂しかったり。ビデオゲームって、僕の中ではいまだにカウンターカルチャーなんだよね。（杉田）

●「ゲーム社会学」とか、どうでしょ？　子供がゲームすることに否定的な大人が多いが、電車の中でGBAを与えることで、どれだけ周囲と親へのストレスを減らしているのか（元編集部・貝田さんの受け売り）。そういった社会での役割・位置付けが見えると面白いかもしれないですね。（マッスル北嶋）

●ゲーム学会の話題の一方で、ゲーム脳も話題に（むしろコッチの方が認知されてるか）。てかね、ゲームをやるとAHOになるんじゃなくて、ゲームが楽しくて全く勉強する気が起きないからAHOになるんですよ奥さん！　という実体験に基づいた話でした。ゲーム学会は温かく見守りたい感じです。（イタキョ）

●ビデオゲームが学問として認知されたってことは、近い将来に大学や専門学校で、ビデオゲーム学科みたいのが設置されるかもしれないってことかな？　う〜む、行ってみたいような、行ってみたくないような……。とりあえず、バーチャ学科のある学校に行きたいです。奨学金で。（マシン@パンチサイド）

●アーケードゲームは、いかに「もうワンコイン入れさせるか」が勝負。格ゲーなら、妙に納得できちゃうよりも、逆に納得できない負け方が多く「絶対勝てたのに！」と感じさせることも重要なのかと。強い人が絶対に勝つ格ゲーなんて、誰もやらんですよね。そのあたりの調整、心理学的側面があるのかも？（河野）

●どっかのテレビ番組とかでやってそうだけど「人間の反応速度の限界」を計測したい（単位：フレーム）。視認〜操作するまでの時間をね。「あの中段攻撃は見てから立ちガードできるか」とかをキッチリとした数値で。こんなの測定できるゲームがあっても面白そうだけど。（あるかであ大王連載を熱望する　ど〜ら）

●このところ顕著なアーケードとコンシューマーの相互評価。前者の「不特定な他者とのコミュニケーション」を後者がオンラインなどで取り入れ、後者の「プレイデータ保存による継続性」を前者が磁気カードで取り入れ……。その行き着く先にある「究極の融合作」を、ぜひ学会で研究してほしいな。（まこぽっと）

●ゲームが学問として認知か……ってことは「ストリートファイターによるアーケードゲームへの影響を答えよ」とか「スミソニアンに展示されたビデオゲームは何か」とか「不知火舞のスリーサイズは？」とか、そんな問題がテストで出題される日が来るかも？　←いや、来ないだろ。（一人ナイス☆ツッコミおじゃ）

●ゲームを学問として学ぶ場合、STGなら弾避けを数学的に説くのでしょうか？　パズル系も同様かな？　格闘ゲームは……うちのムックが教科書になったりして（笑）。でも、韓国ではゲーマーという職業もあるくらいですから、日本もいつかそうなるのかな？（音ゲーは体育と音楽の複合学科だと思うあっくん）

●ゲームで学んだことは多々あります。中でも、昔のアクションゲームからはいわゆる忍耐力を学びました。「え、あそこでジャンプしていいんだっけ？」などとぼやきながら、何回死んでも黙々にリセットボタンを押し続けた昔の僕には脱帽です。ゲーム学会の教材はクソゲーがいいかも!?（スナチブルタル）

●このところ急に増えてきた恋愛シミュレーション系のクイズや麻雀。恋愛シミュレーション学科として一つ創設できるよね。実際の恋愛には全くといっていいほど役に立たないかもしれないけど、まぁいいじゃないですか。登場する女の子のキャラや声がかわいければ。（吉井@彼女いない歴1年半）

●ゲーム学の個人的な永遠のテーマは、二次元&ポリゴンキャラとの恋愛学に尽きると思われます。とりあえず彼女たちとの間にある「絶望という名のブラウン管」を超える研究を終えないと恋愛学までいくこともかないません……。何とも切ないですね……これが恋？　……鯉？　鮒、フナ？　フナなの!?（田口店長）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　森田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野将一／安藤景祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力（五十音順）　アストロ／伊勢猫／INO／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／がっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C.LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸二／袴田直樹／ハチ／ハメコ。／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／閃屋／G＝ヒコロウ／なりたゆみ／Hanao／ポポしじみ／ミギー／ムドウ／4415／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 1月号 [No.032]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.032

第4巻 第1号 通巻第32号　平成15年1月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-01

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 1月号 [No.32]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜67の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜67の番号の中から選んでください。

1 表紙：ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイト カーニバル
2 目次
3 闘劇 -スーパーバトルオペラ-
4 ダンスダンスレボリューション エクストリーム
5 ケツイ 絆地獄たち
6 バトルギア3
7 頭文字D アーケードステージ Ver.2
8 カプコン ファイティング オールスターズ
9 ポップンミュージック9
10 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
11 KOFッ子キングダム
12 ブランニューアップデイツ
13 アルカディアデータベース
14 ゲームセンターマップ
15 魂を籠める者
16 ワールドコンバット
17 太鼓の達人4
18 ポチッとにゃ〜
19 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
20 ビートマニアⅡDX 8th style
21 ビート・レイジングⅡDX
22 バーチャストライカー2002
23 ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
24 宇宙大作戦チョコベーダー コンタクティー
25 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
26 バーチャファイター4 エボリューション
27 ソウルキャリバーⅡ
28 ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイト カーニバル
29 魔斬〜MAZAN〜
30 出撃！戦国革命
31 パチゃっ子 インフィニティ エボリューション
32 ロングランゲームズブースター
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ミリオネア ファイティング 2001
33 ダーツ始めてみよう物語
34 ジャンク新聞
35 オールドゲームミュージアム
36 レゲー鉄砲玉
37 ルックバック アーケードゲーム
38 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
39 アーケーダー・ネオ
40 ハードウェアミュージアム
41 全国ゲーセンイベント準備会
42 ジョイスティックトゥルーバーズ
43 第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル全国大会決勝リポート
44 青春クイズ カラフルハイスクール（仮）
45 クイズ ケータイQモード 〜MailもChatも恋しTel〜
46 ポップンな関係
47 メダル「始めてみよう」物語　モンスターゲートⅢ
48 プライズワンダーランド
49 コスプレ・プレイスタイル
50 GGXXアソシエーション イグゼクス
51 筐体百景
52 アルカディア フロンティアーズ
53 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ
54 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
55 設定資料集
56 そんなんアリカ
57 ゲームメーカー・ナウ!!
58 デジタル・ディスク・アーカイヴ
59 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
60 猛者通信ぽべソ
61 アルカデ チャット倶楽部
62 パンドラキャラット改
63 アルカディアクーポン
64 ハイスコア全国集計
65 プレゼント
66 次号予告・募集記事
67 エディトリアルデパートメントガゼット

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13社会人
14自由業
15主婦
16無職
17その他

【お詫びと訂正】

アルカディア12月号におきまして、以下の誤りがありました。

●118ページ「パチゃっ子 インフィニティ エボリューション」内、VFRリポートにおきまして、トーナメント表内出場チームの「丸昇戦隊」が「九昇戦隊」になっておりました。
●168ページ「ゲーパロ愛の館へいらしゃいませ!!」の「焔華」の紹介部分で郵便番号が「〒455-014」になっていますが、正しくは「〒455-0014」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（バーチャファイター4／バーチャファイター4 エボリューション／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00〜17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.32

アンケートはがき

P.202にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ~最大六つまでOK)。

番号	番号	理由
番号	番号	
番号	番号	

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ~最大六つまでOK)。

番号	番号	理由
番号	番号	
番号	番号	

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想を教えてください。

A4.

Q5.攻略情報を掲載してほしいオールドゲームのタイトルを教えてください(複数回答可)。

A5.

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　〕ページ〔　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　〕都道府県　P.N〔　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名	
集計部門(キャラ・コースなど)	
スコア(タイム)	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム(最大20文字)	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.032

全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メール アドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい □いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

149

差出有効期間
平成16年3月
27日まで
（郵便切手不用）

郵 便 は が き

154-8736

1 4 9

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.032 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A7.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい □いいえ			

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A8.[ ]

Q9.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[ ]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。
A10.[□書店で見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □その他（)]

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。
A11.[ ]



PCCW Japan
GAME BOY ADVANCE
原点である。頂点である。
ダライアスR
DARIUS R
ダライアス新伝説「死の惑星を脱出せよ!」
異星人”ベルサー”により、死の星と化した惑星ダライアス。
生存をかけて、今ダライアス脱出計画が始まる。
愛機”シルバーホーク”を操る君は、ベルサー軍包囲網から無事脱出できるのか!?
ついに、あのダライアスがゲームボーイアドバンスで!
発売日:2002年12月13日
価格:4,800円(税別)
パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン株式会社 〒106-0041 東京都港区麻布台2-4-5 メソニック39MTビル1階 ホームページ http://game.pccw.co.jp
ユーザーサポート Tel.052-760-3787(平日/11:00～17:00) Published by PCCW Japan/Darius®/©Taito Corp,1987.2002 AGB-A2DJ-JPN GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

平成15年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻第1号 通巻第32号

雑誌11547-1 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547010656